
SPECIAL: DONKEY KONG COUNTRY 2
DEZEMBER
95
CLUB
Nintendo
Artikel-Nr.: 5009506
Jahrgang 7
Ausgabe 6
Dezember 1995
First Look
Tim in Tibet:
Ein neuer Fall für die beiden Comic-Helden
First Look
Pinocchio:
Der Walt Disney Film-Klassiker auf dem Super Nintendo
Zoom In
Yoshi's Island:
Das Abenteuer geht weiter
Original
Nintendo
Qualitäts-Siegel
AB JETZT KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS!

EDITORIAL

Ho Ho Ho und Hallo!

Wie Euch sicherlich aufgefallen ist, weihnachtet es gewaltig. Wundert Euch also nicht, wenn Euch beim Lesen dieser Ausgabe Lawinen entgegenkommen, Weihnachtsmänner begegnen und Euch aufgrund der Eiszapfen etwas kalt wird.

Immerhin haben wir auch das passende Gegenmittel für Euch parat. Jede Menge heiße Spiele lassen es Euch warm ums Herz werden. Diesmal präsentieren wir Euch gleich sechs neue Spiele, unter anderem solche Kracher wie Pinocchio und das neue Donald Duck Abenteuer Maui Mallard.

Eine starke Truppe!

storch
zugeschlagen und uns einen
Redakteur beschert (Auf dem
Frischling hört auf den Namen
ist 26 Jahre alt und natürlich
Videospiel-Freak! Damit wären
komplett... verrückt.

EDITORIAL

Ho Ho Ho und Hallo!

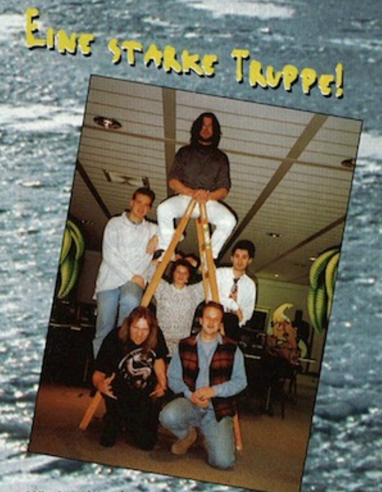
Wie Euch sicherlich aufgefallen ist, weihnachtet es gewaltig. Wundert Euch also nicht, wenn Euch beim Lesen dieser Ausgabe Lawinen entgegenkommen, Weihnachtsmänner begegnen und Euch aufgrund der Eiszapfen etwas kalt wird.

Immerhin haben wir auch das passende Gegenmittel für Euch parat. Jede Menge heiße Spiele lassen es Euch warm ums Herz werden. Diesmal präsentieren wir Euch gleich sechs neue Spiele, unter anderem solche Kracher wie Pinocchio und das neue Donald Duck Abenteuer Maui Mallard. Außerdem geht es diesmal ins Detail bei den Hits DKC 2 – Diddy's Kong Quest und SMW 2 – Yoshi's Island. Ihr seht also, wir haben wieder jede Menge geballte Action im Magazin. Auch dank Eurer Hilfe, denn die Resonanz auf unseren neuen Malwettbewerb war wieder mal bombastisch. Auf Seite 31 seht Ihr einige der schönsten Zeichnungen zum Thema „Weihnachten mit Nintendo". Weihnachtlich ist auch der Comic geworden, der diesmal auf acht (!) Seiten die wunderschöne Weihnachtsgeschichte von Charles Dickens erzählt. All das war es uns wert, die Euch vorliegende Weihnachtsausgabe um gleich acht Seiten dicker zu machen als sonst. In der Hoffnung, daß nicht auch Ihr über die Feiertage dicker werdet, verbleiben wir mit frohen Weihnachtsgrüßen und den besten Wünschen für das neue Jahr

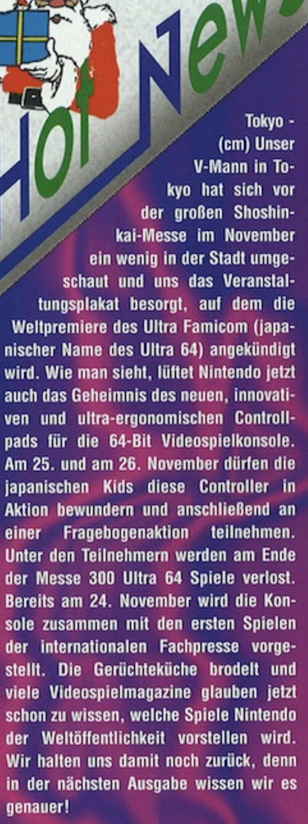
Eure Club Nintendo Redaktion

PS: In letzter Minute erreichte uns noch ein brandheißer Bericht über die Premiere des ULTRA 64 in Japan. Ihr findet ihn auf Seite 28.

Eine starke Truppe!



Wieder einmal hat der Klapperstorch in der Redaktion zugeschlagen und uns einen weiteren neuen Redakteur beschert (Auf dem Bild links). Der Frischling hört auf den Namen Markus Pfitzner, ist 26 Jahre alt und natürlich ein begeisterter Videospiel-Freak! Damit wären wir nun endlich komplett... verrückt.



Hot News

Tokyo - (cm) Unser V-Mann in Tokyo hat sich vor der großen Shoshinkai-Messe im November ein wenig in der Stadt umgeschaut und uns das Veranstaltungsplakat besorgt, auf dem die Weltpremiere des Ultra Famicom (japanischer Name des Ultra 64) angekündigt wird. Wie man sieht, lüftet Nintendo jetzt auch das Geheimnis des neuen, innovativen und ultra-ergonomischen Controllpads für die 64-Bit Videospielkonsole. Am 25. und am 26. November dürfen die japanischen Kids diese Controller in Aktion bewundern und anschließend an einer Fragebogenaktion teilnehmen. Unter den Teilnehmern werden am Ende der Messe 300 Ultra 64 Spiele verlost. Bereits am 24. November wird die Konsole zusammen mit den ersten Spielen der internationalen Fachpresse vorgestellt. Die Gerüchteküche brodelt und viele Videospielmagazine glauben jetzt schon zu wissen, welche Spiele Nintendo der Weltöffentlichkeit vorstellen wird. Wir halten uns damit noch zurück, denn in der nächsten Ausgabe wissen wir es genauer!





Tim In Tibet * Ein mysteriöser Fall für die beiden Comichelden und Hobbydetektive Tim und Struppi.

Pinocchio * Der Walt Disney Klassiker als aufregendes Actionspiel auf dem Super Nintendo.

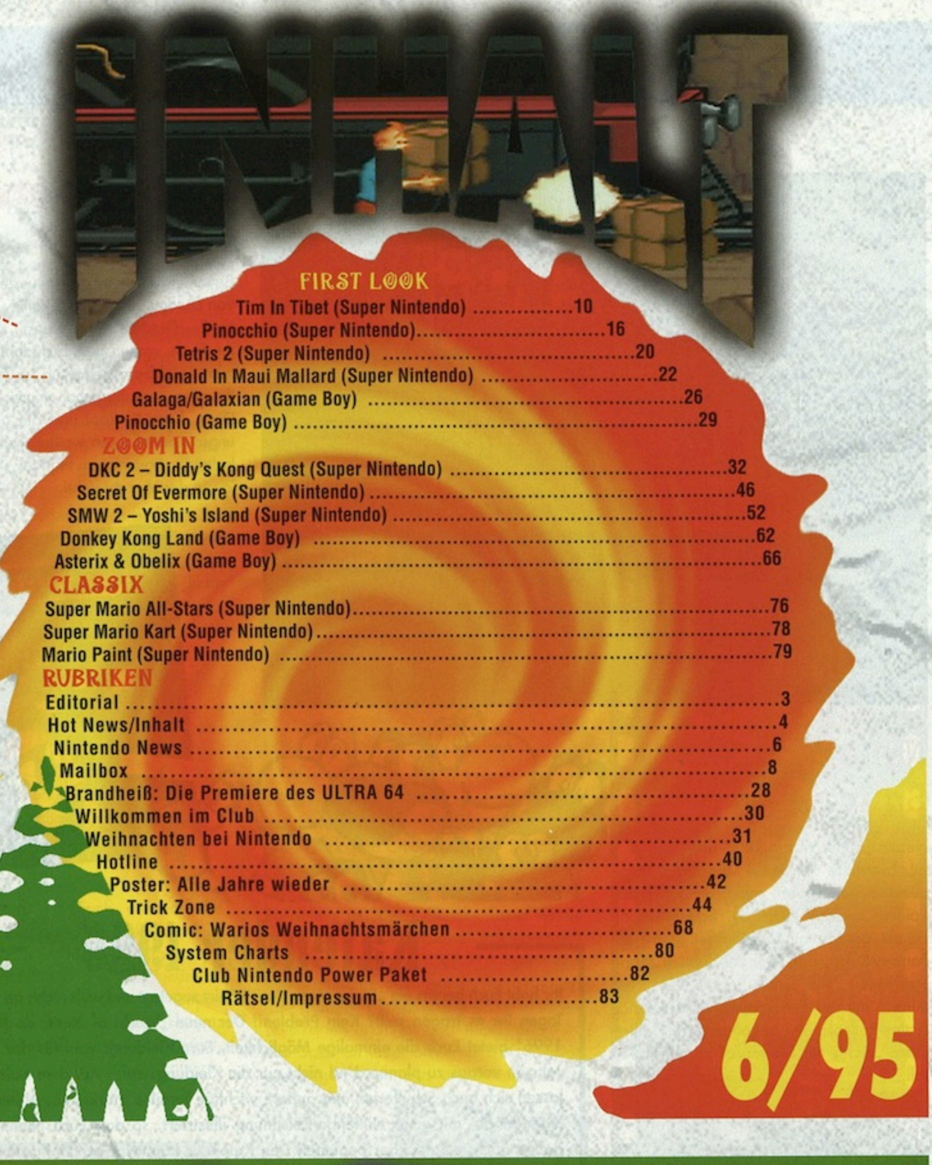
Tetris 2 * Ein interessanter Blick in die wundersame Welt der vierteiligen Klötzchen.

Donald In Maui Mallard * Walt Disneys Superente Donald Duck in einem tropischen Dschungelabenteuer.

Galaga/Galaxian * Zwei Shoot'em-Up Klassiker aus den Kindertagen des Videospiels auf einem Modul.

DKC2 – Diddy's Kong Quest * Zusammen mit Diddy und seiner Flamme Dixie auf Kremlingjagd.

Super Mario All-Stars * Alle Jahre wieder ein Riesenspaß! 4x Super Mario nicht nur für Klempnerfans.



Inhalt

6/95

Info Line: 01 30/58 06 (11 – 19 Uhr) · Redaktions-Fax: 0 60 26/9 50-3 10

CLUB NINTENDO

Nintendo Center · Postfach 15 01 · 63760 Großostheim

Yoshi's Island Wettbewerb





Was fällt Euch zum Thema „Super Mario World 2 – Yoshi's Island" ein? Ein toller Comic? Ein schönes Gedicht? Eine riesige Zeichnung? Oder vielleicht sogar eine Yoshi-Torte? Wunderbar, je mehr Ideen Ihr habt, desto besser! Dann solltet Ihr an unserem brandneuen „Yoshi's Island Wettbewerb" teilnehmen. Schickt uns alles, was Euch zu diesem Thema einfällt (bei Torten oder ähnlichen Dingen genügt ein Foto). Das Mitmachen lohnt sich, denn die zehn originellsten Einsendungen gewinnen einen von zehn Super-Preisen. Der erste Preis ist das gute, alte More Fun Set (Super Nintendo Entertainment System, Super Game Boy und „Super Mario World"). Falls Ihr es schon besitzt, könnt Ihr damit einen Freund oder eine Freundin beglücken. Der zweite Preis ist ein schwarzer Game Boy aus der Special Edition und das Spiel „Donkey Kong Land" (bananengelbe Cartridge). Der dritte Preis ist ein Game Boy und die Plätze 4 – 10 erhalten das Spiel „Unirally". Einsendeschluß ist der 29. Dezember 1995. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Ideen an:

Club Nintendo
„Yoshi's Island Wettbewerb"
Postfach 1501
63760 Großostheim

Donkey Kong – Der Comic

Bevor Ihr Euch in das neueste Abenteuer von Diddy und Dixie in „Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest" stürzt, solltet Ihr Euch vorher den brandheißen Comic zum Spiel besorgen. Auf 36 Seiten erfahrt Ihr alles, was Ihr schon immer über Diddy, Dixie, King K. Rool und die große Befreiungsaktion erfahren wolltet. Den Comic erhaltet Ihr kostenlos im Handel. Aber nur solange der Vorrat reicht!



Neues von Square

Neben „Super Mario RPG" und „Secret Of Evermore" arbeiten die Programmdesigner von Square schon an den ersten Spielen für das Ultra 64. Square/Japan bastelt gerade am siebten Teil der Final Fantasy-Saga, der nächstes Jahr in Japan erscheinen soll und Square/USA hat gerade mit der Entwicklung eines Science Fiction-Rollenspiels begonnen, das allerdings „nichts mit Evermore" zu tun haben soll.



Kalender 1996

Ihr habt Euch bereits ein „Super Mario Art"-T-Shirt zugelegt und wißt nicht, an welchen Tagen Ihr es tragen sollt? Kein Problem! Der neue „World of Nintendo Kalender 1996" bietet Euch die einmalige Möglichkeit, Eure Kleidungswahl für das nächste Jahr im voraus zu planen. Und nicht nur die Kleidungswahl! Auf dem Kalenderteil lassen sich auch Schulferien und andere wichtige Termine markieren. Außerdem ist jeder Monat mit einer Nintendo-Zeichnung illustriert, so daß Euch Nintendo das ganze nächste Jahr über begleitet. Den Kalender könnt Ihr ab sofort für DM 5,– (in Briefmarken) bei Nintendo bestellen. Schickt uns einfach einen Brief mit Eurer Bestellung, legt dem Umschlag DM 5,– in Briefmarken bei und schickt Eure Bestellung an:

Club Nintendo
„W.o.N. Kalender 1996"
Postfach 1501
63760 Großostheim



Super Mario auf Abwegen

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir kurz darüber berichtet und langsam nimmt die Sache Gestalt an. Das erste Super Mario Rollenspiel in der Geschichte des Videospiels wird zur Zeit von Nintendo und Square in der tokyoter Hauptzentrale von Squaresoft entwickelt. Unglaubliche Spieltiefe, gerenderte Grafiken und ein mariotypischer Soundtrack, das haben uns die Programmierer bis jetzt versprochen. Aber wir wollten noch mehr wissen! Besonders einzigartig soll die Steuerung sein, denn im Gegensatz zu anderen Spielen mit isometrischer Perspektive (schräge Draufsicht) wird die Hauptfigur (Super Mario) durch den Controller in „echte" Schrägrichtungen bewegt. Zur Story konnte oder wollte man uns noch nichts sagen. Da jedoch Stardesigner Miyamoto und Final Fantasy-Autor Sakaguchi für die Geschichte verantwortlich sind, kann man die perfekte Dramaturgie eines Zelda-Spieles erwarten. Fast sämtliche Figuren und Gegner aus den bisherigen Mario-Spielen wurden in „Super Mario RPG" integriert. Sogar ein Yoshi-Dorf soll es geben, in dem Mario wichtige Informationen erhalten und nützliche Gegenstände einkaufen kann.
Die Monsterkämpfe werden in Echtzeit berechnet, das Gameplay wurde an „Secret Of Mana" und "The Legend Of Zelda" angelehnt. Das genaue Datum der Veröffentlichung in Japan steht noch nicht fest, aber ein späterer Deutschland-Release mit deutschen Bildschirmtexten ist wahrscheinlich.



Unentschlossen

In unserer beliebten Serie „Wie sieht denn nun der Titelbildschirm von Donkey Kong Country 2 wirklich aus?" präsentieren wir Euch diesmal die endgültige Version. Wenn Ihr die Ausgaben 4/95 und 5/95 aufgehoben habt, könnt Ihr ja die verschiedenen Fotos ausschneiden und auf einem Stück Papier nebeneinander kleben. So habt Ihr ein einmaliges Dokument, welches die verschiedenen Entwicklungsstufen einer Videospielgrafik zeigt.



Alle Yoshis sind schon da!

Während Ihr diese Zeilen lest, liegt irgendwo bei Eurem Fachhändler das neueste Werk der Club Nintendo Redaktion und wartet darauf, von Euch ersteigert zu werden. Der Name dieses potentiellen Bestsellers ist „Der Offizielle Super Mario World 2 – Yoshi's Island Spieleberater". Das Buch bietet Euch auf 116 Seiten eine Komplettlösung des neuen Mario-Knallers mit großen Bildschirmfotos, detaillierten Levelkarten und Tips und Tricks, damit Ihr das Spiel an jeder Stelle mit 100 Punkten bewältigen könnt. Das druckfrische Machwerk kostet nur DM 24,80 (unverbindliche Preisempfehlung) und ist überall erhältlich, wo es Nintendo-Spiele gibt.





Mr. Cool-Wettbewerb

Wer hat schon so coole Leser wie wir? Ein paar weitere exklusive Starfotos unserer Mr. Cool-Kollektion:

Markus Meißner, Wettringen (Baby-Cool)

Jan, Gräfelfing; zusammen mit Donkey Kong (eingesandt von Hanna und Stefanie Gillich, Gräfelfing)

Steffen Tornow, Berlin (Cool-DJ)

Ruhm & Ehre

Hallo Nintendo,
ich komme gerade vom Einkaufen zurück und schlage das Club Nintendo Magazin auf, das ich mir vorhin geholt habe. Und ohne Euch Honig um den Bart zu schmieren: SUPER DESIGN! Alle Seiten prallvoll mit Infos etc. Endlich habe ich wieder das Gefühl, daß wir Daddler irgendwie eine Familie sind!!! Jetzt zum sogenannten „Frustbrief" in Ausgabe 4. Der hat ja ganz schön übertrieben mit seinen Beschimpfungen. Im „Frustbrief" heißt es, daß das NES Nintendo Ruhm gebracht hat. Aber die New York Times berichtet auch nicht dauernd über Abraham Lincoln (obwohl der auch Ruhm gebracht hat). Nintendo of America hat das NES bereits aus dem Programm genommen, in Deutschland wird das gleiche auch bald passieren. In einer Welt, in der 64 Bit möglich sind, brauchen 8 Bitter-Systeme keine DIN A4-Seiten zu verschlingen. Bis das auch der letzte NES-Besitzer geschnallt hat, der glaubt, das NES sei das Größte, werden wir wohl noch ein wenig warten müssen. Ganz im Ernst muß man aber eines bemerken: ARMES NES. DAS HAST DU NICHT VERDIENT!
Wie in allen meinen bisherigen Briefen möchte ich Euch bitten, endlich über Spiele wie „NHL Hockey '95", „NBA Jam T.E.", „NFL Quarterback" usw. für Game Boy zu schreiben. Und setzt Eure Reportage über „Street Fighter II" (Game Boy) fort. Das könnte eine heiße Sache werden.
Michael Braun, Tännesberg

Gemeiner Christian

Hallo Club Nintendo!
Heute habe ich mir das neue Club Nintendo Heft gekauft und ich muß sagen, Ihr werdet von Ausgabe zu Ausgabe immer besser. Aber jetzt muß ich meiner schlechten Laune doch mal Luft lassen. Schuld daran ist dieser Knallkopf Christian Gehlen aus Kempen. Da bezeichnet dieser Trottel Euch tatsächlich als Idioten und Pfeifen und damit nicht genug. Er wirft Euch auch noch vor, daß er wegen Euch 15,- DM Porto ausgegeben hat. Das finde ich echt gemein von ihm! Wenn ich an seiner Stelle gewesen wäre, dann hätte ich mir nach dem zehnten Brief überlegt, mit welcher origineller Idee (eine spannende Geschichte oder ein lustiges selbstgezeichnetes Bild) ich in das Club Nintendo Heft hinein käme. Am gemeinsten finde ich aber, daß er einen anderen Nintendo-Fan als Knalli bezeichnet hat. Ich selber bin auch eine NES-Besitzerin und mir macht es gar nichts aus, daß Ihr so wenig über das NES schreibt. Zur Zeit dreht sich eben alles um das ULTRA 64. So, hoffentlich konnte ich Euch ein wenig aufheitern. Ich hoffe auch, daß Ihr meinen Brief abdruckt, damit dieser Typ merkt, daß nicht alle Nintendo Leser seiner Meinung sind.
Nadine Akram, Lahr

Diese beiden Briefe haben wir stellvertretend für eine wahre Flut an Leserbriefen veröffentlicht, die sich alle mit Christians Frustbrief beschäftigten. Aus den Schreiben haben wir herausgelesen, daß auch bei Euch die Spannung auf das ULTRA 64 immer mehr steigt. Uns geht es da nicht anders, die ganze Redaktion fiebert der neuen Konsole entgegen. Nichts gegen das gute, alte NES, aber mit dem ULTRA 64 eröffnet sich eine neue Videospiel-Dimension. Wir halten Euch auf dem Laufenden, versprochen!

Neuer Frustbrief

Hallo Club Nintendo,
heute möchte ich mich mit ein wenig Kritik an Euch wenden. Die Witze in der Joke Box sind echt sch....!!! Die Fragen an die Question Mark sind so dämlich, daß man denken muß, daß die Fragensteller einen IQ von unter 50 (nicht null, weil sie noch schreiben und dumme Fragen stellen können!) haben. Und das Foto des Monats ist nur Platzverschwendung. Wenn schon Foto, dann bitte ein bißchen (viel) kleiner! Noch etwas: Die Bilder in der Gallery sind niemals alle selbstgezeichnet, viele sind bestimmt abgepaust! Außerdem fand ich den Donkey Kong-Comic total sch... (die Zeichnungen und den Charakter von Donkey und Diddy! Außerdem wurde das Game so oft verkauft, daß sehr viele die Geschichte schon kennen). Kurz dazwischen: Daß es jetzt wieder einen Mario-Comic gibt, finde ich sehr gut, allerding ist es nervig, immer so lange auf die Fortsetzungen zu warten. Ich finde es sehr doof, daß die Trick Zone nur noch eine Doppelseite lang ist! Mein neustes Spiel ist übrigens Unirally (Voll Geil!!!), welches ich schon durchgespielt habe. Bloß das Ende ist ein bißchen schwach und kurz. Ein großes Lob an den Erfinder und an die Programmierer. Also, bis bald,
Euer Fan Marcel Oesterhaus, Scheeßel.

Na, Du bist uns ein schöner Fan, Marcel! Aber ganz im Ernst, wir freuen uns über jeden Leser, der unsere Arbeit kritisch begleitet. Mit den Witzen und den Rubriken Question-Mark und Foto des Monats ist das so eine (Geschmacks-)Sache. Worüber sich die einen kaputtlachen, darüber können andere nur gähnen. Was den einen interessiert, findet ein anderer stinklangweilig. Es allen Recht zu machen, wird uns wohl nie gelingen. Aber wir geben uns alle Mühe, dieses Magazin so zu gestalten, daß auch weiterhin für jeden Nintendo-Fan etwas dabei ist.

Briefe an:
Club Nintendo – Leserbriefe –
Postfach 1501
63760 Großostheim

Question ? Mark

Bekommen Nintendo-Konsolen auch Viren? Ich frage, weil mein NES nicht mehr so will und weil ich mal ein paar Spiele ausgeliehen habe, die nicht mehr so ganz neu waren. Jetzt glaube ich, daß die Spiele Viren übertragen haben!
Arthur Deis, Schönbrunn

Lieber Arthur, wir arbeiten nun schon ziemlich lange bei Nintendo, aber uns ist noch kein Konsolen-Virus begegnet. Wie sehen die Dinger eigentlich aus? Um so besser bekannt ist uns allerdings der gemeine Grippevirus. Die halbe Redaktion sitzt momentan schniefend und mit einem Schal um den Hals vor den Bildschirmen und trinkt heißen Pfefferminztee. Wer ein gutes Hausmittel gegen Erkältung weiß, sollte uns schleunigst schreiben! Nicht, daß wir Weihnachten alle im Bett liegen!

Warum macht Ihr keine Poster mehr? Ich fand sie immer cool.
Sebastian Sell, Berlin

Da kannst Du mal sehen, wie beliebt unsere Poster aus der Heftmitte sind. Wahrscheinlich war jemand schneller als Du und hat gemeinerweise das Poster aus Deinem Club Nintendo-Heft gemopst. Also keine Sorge, Sebastian. Auch in Zukunft gibt es in jedem Heft ein tolles Poster. Die Weihnachts-Yoshis in dieser Ausgabe werden Dir bestimmt gefallen.

FOTO DES MONATS

In unserer beliebten Reihe „Begnadete Körper – anmutige Gesichter" präsentieren wir Euch heute Florian Schweda aus Dörentrup. Eindrucksvoll demonstriert er uns die Folgen seines letzten Zahnarztbesuchs. Allerdings machen uns seine rotgeränderten Augen einige Sorgen. Hoffentlich hat Florian nicht zu lange vor dem Fernseher gesessen und sein Lieblingsgame „NBA Jam" gespielt.
Auf alle Fälle noch mal die Bitte an alle anderen Grimassenkönige und Fratzenschneider: Schickt uns abgedrehte Fotos! Wir freuen uns darauf, die verrücktesten Bilder veröffentlichen zu können.



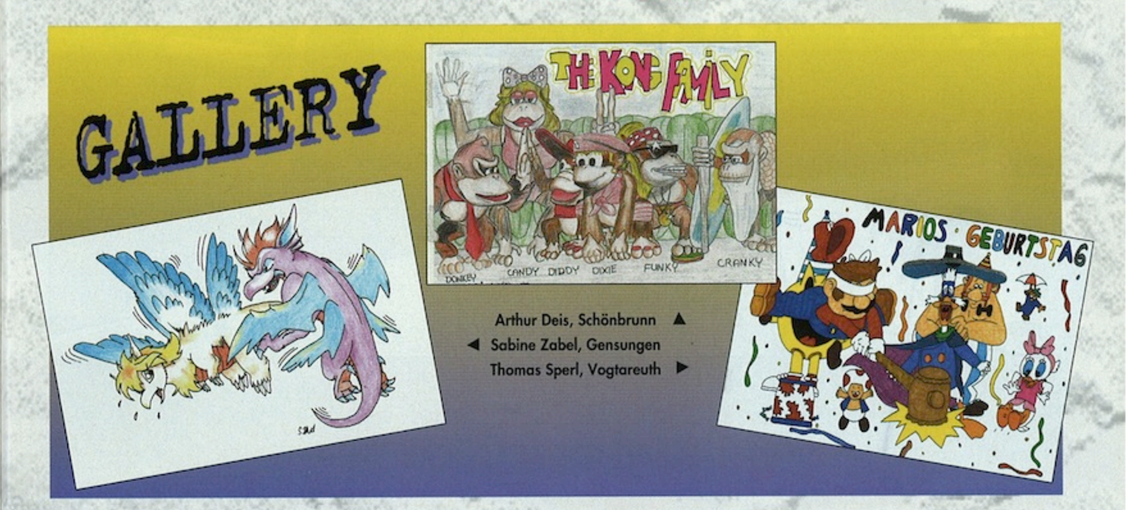


Box

Fritzchen erzählt zu Hause: „Heute in der Schule habe ich mich als Einziger gemeldet!" Darauf die Mutter: „Na toll, was war denn die Frage?" Fritzchen: „Hat jemand seine Hausaufgaben nicht gemacht?"

Jahrelang betet Hans jede Woche: „Herr, gib', daß ich in der Lotterie gewinne!" Eines Tages ist der Raum plötzlich hell erleuchtet, und eine Stimme sagt: „Hans, gib mir eine Chance und kauf' Dir ein Los!"
Beide Witze von Roland Tapken, Bramsche

Der Pilot an den Tower: „Rate mal, wer jetzt kommt!" Darauf schaltet der Fluglotse die Beleuchtung der Landebahn aus und erwidert: „Rate mal, wo wir sind!"
Nicole Thielemann, Gatersleben



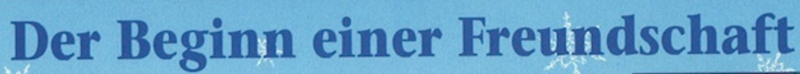
Arthur Deis, Schönbrunn ▲
◄ Sabine Zabel, Gensungen
Thomas Sperl, Vogtareuth ►

Tim in Tibet

Wer kennt ihn nicht, den jungen und gewitzten Reporter Tim, der zusammen mit Kapitän Haddock und seinem Hund Struppi schon etliche Comic-Abenteuer erlebt hat? Eines seiner schönsten Abenteuer wurde nun von Infogrames-Programmierern für das Super Nintendo umgesetzt. Laßt Euch von „Tim in Tibet" verzaubern, nehmt den Controller in die Hand und spielt den Comic selbst. (jk)

1. Abschnitt - Die Story

Tim sitzt in einem Hotel und erzählt dem übellaunigen Kapitän Haddock, wie er seinen chinesischen Freund Tschang das erste Mal traf. Tim hatte sich vorgenommen, eine Reise durch China zu unternehmen. Mit dem Zug fuhr er den JangTseKiang entlang und bewunderte die atemberaubende Schönheit der chinesischen Landschaft, als der Zug plötzlich stoppte. Tim stieg aus, um nachzusehen was passiert war...



Der Beginn einer Freundschaft

Nach etlichen langweiligen Stunden, die Tim sitzend im Zug verbringen mußte, vollführt der Lokomotivführer eine Vollbremsung. Der Zug steht still und fährt nicht mehr weiter. Tim, bekannt für seine Neugier, steigt aus und möchte nachschauen, was da los ist. Nachdem Ihr einigen Kisten und schreienden Kindern ausgewichen seid, indem Ihr entweder darüber gesprungen seid oder das Steuerkreuz nach unten gedrückt habt - damit Tim in den Bildschirmvordergrund läuft und somit nicht getroffen wird - trefft Ihr einen netten Mann. Er erzählt Euch, daß der Damm geborsten ist und der Zug deshalb nicht mehr weiterfahren kann. Der Mann meint, daß es bis zur nächsten Bahnstation nicht mehr sehr weit sei. Allerhöchstens drei Stunden zu Fuß und man ist bereits in Huku. Tim entschließt sich, den Weg per Pedes fortzusetzen und nicht auf die Reparatur der Brücke zu warten. Er läuft los und kommt bis zur riesigen Dampflokomotive, wo ihn der austretende Dampf am Weitergehen hindert.





1 Gefährlicher Dampf

Aus der Lokomotive entweicht zischend der glühendheiße Dampf. Wenn Ihr den Dampf berührt, wird Tim etwas von seiner Energieleiste abgezogen bekommen. Nehmt die Kiste, die vor der dampfigen Stelle steht und legt sie ganz nahe an den Dampf heran. Benutzt diese Kiste nun als Vorsprung und springt über den Dampf hinweg. Die zweite Kiste müßt Ihr nach ganz rechts tragen, um sie bei der zerstörten Brücke zu benutzen.



2 Tim, der Lebensretter

Als Tim an das Ufer des Jangtsekiang kommt, hört er einen Hilfeschrei und springt mutig in den reißenden Fluß, um den Jungen zu retten.





2. Abschnitt - Das Hotel

Nachdem Tim dem jungen Chinesen Tschang das Leben gerettet hatte, schlossen die beiden Freundschaft für's Leben. Diese aufregende Geschichte, die Tim während seiner China-Reise erlebt hat, erzählt er dem Kapitän Haddock in seinem Hotelzimmer. Ergriffen von dieser rührenden Episode aus Tims Leben, zieht der Kapitän los, um sich einen Beruhigungsdrink zu genehmigen. Diese Gelegenheit nutzt Tim, um sich ein wenig in dem Luxushotel umzuschauen.

1 Eiskalte Ober

Wenn Tim an einem Ober vorbeikommt, sollte er sich schleunigst ducken. In der geduckten Position kann ihm nichts geschehen. Solltet Ihr aber direkt in einen Ober hineinlaufen, wird Eurer Spielfigur Energie abgezogen.

Die gemeinsten Ober der Welt könnt Ihr ganz leicht austricksen.

4 Zur Rezeption

Tims erste Aufgabe ist es, den Mann an der Rezeption aufzusuchen und sich mit ihm zu unterhalten. Er erzählt dem jungen Reporter, daß er einen Brief erhalten hat und ihn an Haddock weitergegeben hat. Schleunigst rennt Tim nach oben, um den Brief zu lesen.

Der Brief

Ganz rechts oben trifft Tim den Kapitän und erhält von ihm den Brief. Tschang hat geschrieben und teilt Tim mit, daß er ihn besuchen möchte. Tim freut sich riesig und erinnert sich an die Erlebnisse, als der Zug am JangTseKiang stoppen mußte und Tim dem Jungen das Leben rettete.

3 Vorsicht Hund!

In der Hotelhalle laufen einige kleine Kläffer herum. Sie sehen eigentlich ganz harmlos aus, haben aber eine abgrundtiefe Bosheit in sich. Sobald Ihr Euch den Hunden nähert, stupsen sie die Koffer mit ihrer Nase an und versuchen Eure Spielfigur zu treffen, die dann wieder etwas an Energie verliert. Versucht deshalb ganz langsam an die Koffer heranzulaufen und ihnen dann auszuweichen. Anschließend müßt Ihr im richtigen Augenblick über die Vierbeiner springen.

Wie geht's weiter?

Wenn Ihr den ersten Level, der aus insgesamt vier Abschnitten besteht, komplett gespielt habt, erhaltet Ihr Euer erstes Paßwort. Dieses Paßwort könnt Ihr dann benutzen, um nicht immer wieder von vorne zu beginnen, sondern an der Stelle anzufangen, an der Ihr das Wort erhalten habt. Im zweiten Level muß Tim zum Beispiel das Mittelgebirge erkunden, wilde Yaks mit frischem Gras füttern und einige waghalsige Sprünge über gähnend tiefe Abgründe vollführen.

Ein mutiger Bursche, dieser Tim!

2 Die Schreckensbotschaft

Nachdem Ihr den Brief von Tschang gelesen habt, solltet Ihr zu Punkt 4 gehen. Dort befindet sich Professor Bienlein. Der Weg dorthin wird jedoch nicht einfach werden. Zu den ohnehin schon hinterhältigen Hunden kommt nun auch noch eine staubsaugende Putzfrau die - völlig durchgeknallt - durch die Hotelhalle fegt. Wenn Ihr sie berührt, verliert Eure Spielfigur Energie. Weicht der Putzfrau aus. Professor Bienlein schaut sich gerade die Nachrichten an. Der Nachrichtensprecher teilt mit, daß eine DC3 abgestürzt ist. Betroffen stellt Tim fest, daß es die Maschine ist, mit der Tschang geflogen ist.

3. Abschnitt - Auf dem Markt

Erschüttert, daß sein Freund bei dem Flugzeugabsturz dabei war, begibt sich Tim in sein Zimmer und versucht zu schlafen. Nachts träumt er von Tschang, der in Tims Traum nach Hilfe schreit. Tim wacht auf und ist davon überzeugt, daß sein Freund den Absturz überlebt hat und in den eisigen, tibetanischen Bergen auf Hilfe wartet. Sofort macht er sich auf den Weg, um Tschang aus der fast aussichtslosen Situation zu retten. Auf dem Markt in Katmandu sucht Tim nach einem Führer.

START · A · B · ZIEL

1 Das Gespräch

Tim, Struppi und Haddock sind nach einer langen und anstrengenden Reise in Katmandu angekommen und suchen auf dem Markt das Geschäft von Tschangs Verwandten. Bei Punkt 1 auf der Karte kann Tim einen netten Mann finden. Er erzählt dem jungen Reporter, daß sein Sohn weiß, wo sich der gesuchte Laden befindet. Der Sohn des Mannes wartet am anderen Ende des Marktes. Tim soll ihn dort aufsuchen.

3 Die Töpfe

Den pendelnden Töpfen an den Marktständen müßt Ihr geschickt ausweichen und im richtigen Augenblick daran vorbei laufen. Jetzt kommt Ihr ohne Schwierigkeiten zu dem Jungen, der den Weg weiß.





2 Die Fahrradfahrer

Wenn Tim im Hintergrund läuft, wird e[illegible]obleme mit den Fahrradfahre[illegible]kommen. Um ihnen auszuweichen, müßt Ihr an die Stellen springen, an denen sich die Glocken befinden. Paßt aber auf, daß Ihr die Glocken nicht berührt, sonst könnten sie Euch einen Gongschlag verpassen.



Frische Energie

Ihr könnt die Energie Eurer Spielfigur auffrischen, wenn Ihr einen der gelben Äpfel zu Euch nehmt. Im ersten Abschnitt, bei der Lokomotive, müßt Ihr zum Beispiel erst auf einen Baumstamm klettern und von dort aus nach links auf die Lok springen.



Mmmmh! Lecker, frische Energie!

Der 4. Abschnitt

Der Junge sagt Euch, daß Ihr ihm folgen sollt. Plötzlich zischt er davon und verschwindet. Er hat eine kleine rote Kugel hinterlassen, die Tim nun zu Struppi bringt. Der schlaue Hund hat sofort die Fährte aufgenommen und führt den rothaarigen Helden zu dem kleinen Jungen. Er erzählt Euch, daß sich der Laden am Ende der Straße befindet. Nach einigen übersprungenen Fässern gelangt Ihr endlich an das Ziel. Danach kommt Ihr in das Mittelgebirge. Dort müßt Ihr gut aufpassen, daß Ihr nicht in die Tiefe fallt. Außerdem müßt Ihr noch einige Yaks füttern, damit Sie Euch vorbeilassen.



Endlich habt Ihr Tschangs Verwandten gefunden!

Ob Tim seinen Freund finden wird? Fortsetzung folgt...



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Pinocchio

Frohe Weihnachten Pinocchio!

Pinocchio - eine bewegte Geschichte

Ja, ja, die Feen - oft schon haben sie in die Geschicke der Menschheit eingegriffen. Und manchmal, wie in unserem Fall hier, wahre Wunder bewirkt. Einer Holzpuppe Leben zu verleihen, gehört allerdings auch nicht in die Kategorie „Normale Wunder". Man könnte es schon eher als etwas Einzigartiges in der Geschichte bezeichnen! (tg)

"Figaro, meet Pinocchio" said Geppetto. "How I wish he was a real boy!"

Jiminy Cricket's travels take him to Geppetto's shop.

Die gute Fee

Ganz vorbehaltlos findet das Wunder allerdings nicht statt, denn einige Bedingungen stellt die Dame schon. Schließlich soll aus dem Kleinen kein Rüpel werden, sondern ein anständiger und wohlerzogener kleiner Mann. Eben das, was man von einem Jungen in seinem Alter erwarten darf.







Ehrlichkeit

Tapferkeit

Selbstlosigkeit



Die Fee wird dafür Sorge tragen, daß Pinocchio niemals vom rechten Weg abkommt. Hoffentlich fällt ihr das nicht eines Tages sehr schwer!

Level 1: Auf, zur Schule!

In den weiten Gassen der Stadt müßt Ihr den Eingang zur Schule finden. Durchquert die verschiedenen Tore, indem Ihr das Steuerkreuz nach oben drückt und folgt den Wegweisern, um die Fee zu finden.

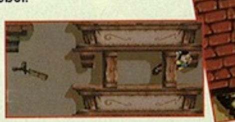


1 Die richtige Sprungtechnik

Zu Schildern und Wasserpumpen hat Pinocchio ein ganz besonderes Verhältnis. Er kann sie benutzen, um wahre Riesensätze auszuführen. Seht Ihr ein Schild, versucht mit dem Kleinen daranzuspringen. Dann wird er wie wild im Kreis gedreht. Drückt dann den Sprungknopf, und Pinocchio wird in die Richtung katapultiert, in die Ihr das Steuerkreuz drückt. Bei Pumpen springt Ihr einfach auf den Hebel.







Level 1A



Level 1B

A C

Level 1C

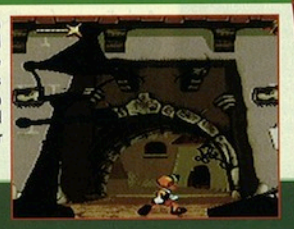
B D

Level 1D

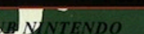
C D SCHULE

2 Die Tore

Die großen Tore muß Pinocchio benutzen, um in die anderen Stadtteile zu gelangen und die Schule zu finden. Habt Ihr eines der Tore erreicht, stellt Euch davor und drückt das Steuerkreuz nach oben. Pinocchio macht sich dann sofort auf seine Holzsandalen und marschiert schnurstracks hindurch und auf der anderen Seite wieder heraus.







Level 2: Jiminy

Hier steuert Ihr nicht Pinocchio, sondern Jiminy höchstpersönlich. Versucht, Euch mit seinem Schirm gegen die lästigen und angriffslustigen Motten zur Wehr zu setzen. Aber vorsicht, links und rechts der Lampe lauert ein gefährlicher Abgrund. Tretet also nicht zu weit vor.



Level 3: Puppentheater

Als wahrer Showmaker erweist sich der Hosenmatz in diesem Level. Ist es doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleinste Detail nachzuahmen. Zum Glück wird die Steuerung zu Beginn genau erklärt, damit niemand sagen kann, er weiß nicht, wie es geht. Wer alles perfekt imitiert, erhält schöne Geschenke.



Achtet auf die Bewegungen der Puppen!

Level 4 & 5: Der Vergnügungspark

Schnappt Euch die Ballons

Um diesen Abschnitt zu meistern, müßt Ihr Euch zunächst nach rechts begeben und Euch dort an einen der Ballons hängen. Durch die Luft schwebend, könnt Ihr jetzt Gegenstände einsammeln und den Ausgang erreichen. Je nach Schwierigkeitsgrad ändert sich die Zeit, wie lange Euch ein Ballon trägt.





Auf der Achterbahn

Als reinster Horrortrip erweist sich die Achterbahn. Andauernd haben die Konstrukteure vergessen, einige Balken zu entfernen und so seid Ihr während der ganzen Fahrt in heller Aufregung. Andauernd müßt Ihr Euch ducken, um nicht an einer Holzplanke kleben zu bleiben.





Level 6: Flucht aus dem Vergnügungspark

Natürlich kann ein kleiner Junge nicht ewig im Vergnügungspark bleiben. Deshalb macht sich auch unser hölzerner Held auf, diesen zu verlassen. In diesem Kapitel solltet Ihr Euch immer wieder daran erinnern, daß sich Pinocchio gegen aufdringliche Kreaturen zu Wehr setzen kann, indem er nach ihnen tritt. Denkt ebenfalls daran, daß Ihr große Abgründe überwinden könnt, indem Ihr Euch am nächsten Vorsprung festhaltet und dann hochzieht.



1 *Jemand hat etwas dagegen*

Auch diesem unfreundlichen Gesellen sollte Pinocchio mit seinem Fuß begegnen, denn das ist die einzige Sprache, die er versteht.



Treten!!!

Frohe Weihnachten Pinocchio

Level 7 & 8: Geppetto ist verschwunden

Die Suche

Nach gelungener Flucht erreicht Pinocchio dieses Level. Auch hier muß er wieder den Ausgang erreichen und dabei soviele Gegenstände wie möglich einsammeln. Hoffentlich geht ihm bei dieser ganzen Aktion nicht die Luft aus. Das wäre nämlich schade.



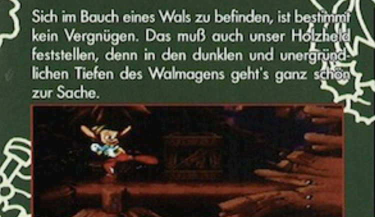
Die Fischschwarm

Um hier weiter zu kommen, muß sich Pinocchio an den Fischen entlang durch die Strömung hangeln. Achtet im Wasser immer auf die etwas andersfarbigen Fische, denn sie transportieren Euch gleich ein ganzes Stück weiter, ohne daß Ihr etwas tun müßt. Hütet Euch jedoch vor den braunen Fischen.



Level 9: Der Wal

Sich im Bauch eines Wals zu befinden, ist bestimmt kein Vergnügen. Das muß auch unser Holzheld feststellen, denn in den dunklen und unergründlichen Tiefen des Walmagens geht's ganz schön zur Sache.





1 *Ein Feuerchen*

Klar, daß das dem Wal überhaupt nicht gefallen wird: Pinocchio entzündet in seinem Bauch ein Feuer. Welche Folgen das wohl haben wird?





Der Rest...

Geppetto und Pinocchio haben endlich wieder zusammen gefunden. Allerdings sind sie noch lange nicht in Sicherheit. Einige Probleme sind da schon noch zu bewältigen, wie zum Beispiel...





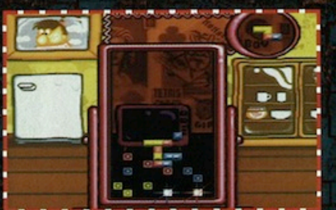
Da werden selbst die Puzzle-Profis unter Euch im wahrsten Sinne des Wortes Bauklötze staunen! Tetris 2 für das Super Nintendo ist mehr als einfach nur eine Fortsetzung des Knobel-Klassikers Tetris. Das genial einfache, aber einfach geniale Spielprinzip wurde weiterentwickelt und bietet jetzt noch viel mehr Variationsmöglichkeiten. Das Zusammenspiel von Farben und Formen ist einzigartig. Wer Tetris mochte, wird Tetris 2 lieben. Stellt Euch der neuen Herausforderung! (mp)

TETRIS 2 BRINGT FARBE INS SPIEL!

Während man bei Tetris nur auf die Form der herabfallenden Blöcke achten mußte, spielt jetzt die Farbe der einzelnen Blöcke eine entscheidende Rolle. Immer wenn es Euch gelingt, drei Bausteine einer Farbe übereinander oder nebeneinander zu plazieren, lösen sie sich auf. Zu den bekannten sechs Block-Formen haben sich drei neue hinzu gesellt. Fieserweise zerlegen sich diese Blöcke in ihre Einzelteile, wenn ein Teil des Blocks auf einem starren Block landet. Insgesamt gibt es drei Sorten von Blöcken:

BLITZ-BLÖCKE

Diese blinkenden Blöcke sind besonders wichtig. In jeder Runde blinken pro Farbe einige Steine. Wenn Ihr es schafft, alle durch eine vertikale oder horizontale Reihe von drei Steinen gleicher Farbe aufzulösen, verschwinden alle anderen Blöcke dieser Farbe wie von Geisterhand. Dabei entstehen oft die genialsten Kettenreaktionen. Also nichts wie weg mit den Blitz-Blöcken!



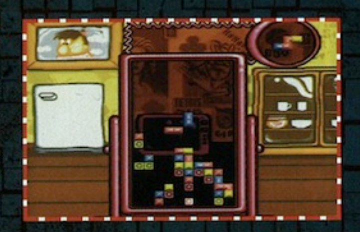
STARRE BLÖCKE



Diese Blöcke machen Euch das Leben schwer. Versucht, so viele wie möglich durch geschickte Dreierkombinationen aufzulösen. Damit kommt Ihr schneller an die Blitz-Blöcke heran oder Ihr könnt das Spiel beenden, wenn Ihr alle starren Blöcke aufgelöst habt.

FALLENDE BLÖCKE

Die fallenden Blöcke sind Euer Spielkapital. Sie bestehen aus vier Bausteinen, die an einer Seite miteinander verbunden sind. Dreht sie im oder gegen den Uhrzeigersinn, um möglichst schnell alle Blöcke vom Bildschirm verschwinden zu lassen. Beachtet dabei besonders die neuen Blöcke, die sich trennen. Wenn Ihr blitzschnell reagiert, könnt Ihr mit den einzelnen Bausteinen bestimmt noch den einen oder anderen Block auflösen.



OB ALLEINE ODER ZU ZWEIT – MACHT EUCH FÜR TETRIS 2 BEREIT!

Der faszinierende Puzzle-Spaß, der übrigens in Rußland erfunden wurde, bietet Euch die vielfältigsten Spielmöglichkeiten. Geht alleine im Normal- oder dem Puzzle-Modus auf Highscore-Jagd. Oder fordert den Computer zu einem heißen Duell heraus. Besonderen Spaß macht es, gegen einen Kumpel anzutreten. Wer von Euch läßt am schnellsten die bunten Steine vom Bildschirm verschwinden?

1-SPIELER-MODUS

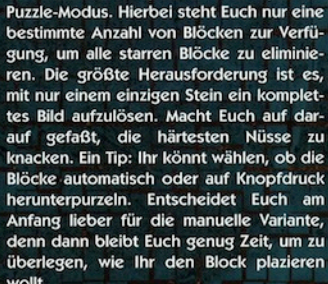
Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, alleine Tetris 2 zu spielen. Im normalen Modus müßt Ihr versuchen, so schnell wie möglich den Bildschirm von den lästigen bunten Steinchen zu säubern. Die Blitz-Blöcke lösen dabei alle Steine ihrer Farbe auf. Da die Blöcke immer schneller fallen und Euch immer mehr starre Blöcke den Weg versperren, muß man immer auf der Hut sein. Nur ganz abgezockte Profis schaffen alle 100 Level. Ab dem 31. Level gibt's ein Paßwort.





Immer wenn Ihr fünf Runden überstanden habt, seht Ihr als Belohnung eine kurze Animation. Die lustigen Kurzgeschichten geben Euch Zeit, ein wenig Luft zu holen und neue Energie für die nächsten kniffligen Runden zu sammeln. Genießt die Abenteuer des tolpatschigen Duos.

Ein besonderer Spaß ist das Spiel im Puzzle-Modus. Hierbei steht Euch nur eine bestimmte Anzahl von Blöcken zur Verfügung, um alle starren Blöcke zu eliminieren. Die größte Herausforderung ist es, mit nur einem einzigen Stein ein komplettes Bild aufzulösen. Macht Euch auf darauf gefaßt, die härtesten Nüsse zu knacken. Ein Tip: Ihr könnt wählen, ob die Blöcke automatisch oder auf Knopfdruck herunterpurzeln. Entscheidet Euch am Anfang lieber für die manuelle Variante, denn dann bleibt Euch genug Zeit, um zu überlegen, wie Ihr den Block plazieren wollt.

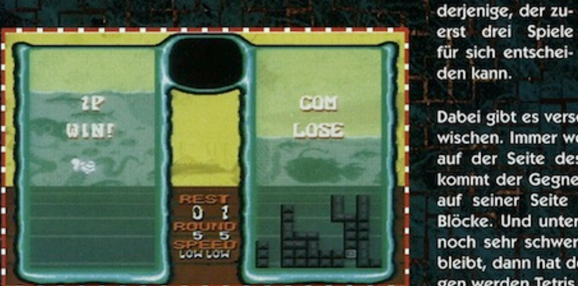




VS.- UND 2-SPIELER-MODUS

Wenn man gegen den Computer antritt, kann man zwischen drei verschiedenen starken Gegnern wählen. Als Anfänger solltet Ihr gegen den leichtesten Computer-Gegenspieler antreten. Die stärkeren Gegner sind äußerst unbarmherzig und nutzen jeden Eurer Fehler gnadenlos aus. Hier ist schnelles Handeln gefragt, Entscheidungen sind in Bruchteilen von Sekunden zu treffen. Gewonnen hat, wer zuerst alle vorhandenen Blöcke eliminiert. Gespielt wird dabei nach dem „Best of Five"-Modus, d. h. Sieger ist derjenige, der zuerst drei Spiele für sich entscheiden kann.





Tetris 2 ist wie geschaffen dafür, um sich mit einem Freund stundenlang die heißesten Duelle zu liefern. Dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten, seinem Gegenüber eins auszuwischen. Immer wenn man einen Blitzblock auflöst, sinkt der Wasserpegel auf der Seite des Mitspielers. Wenn man eine Kettenreaktion auslöst, kommt der Gegner ganz schön ins Schwitzen. Denn dadurch erhöht sich auf seiner Seite für eine bestimmte Zeit die Fallgeschwindigkeit der Blöcke. Und unter Zeitdruck begeht man schnell Fehler, die sich oft nur noch sehr schwer korrigieren lassen. Ihr seht also: Wenn Ihr nicht cool bleibt, dann hat der ganze Spaß für Euch bald ein Ende! Nur kühle Strategen werden Tetris 2-Großmeister.

DONALD DUCK IN

MAUI MALLARD

Bei seinen umfangreichen Weihnachtseinkäufen in Entenhausen (Daisy ist ja sooo anspruchsvoll) hat sich Donald Duck alias Privatdetektiv Maui Mallard gründlich verlaufen. „Hier war ich ja noch nie!" denkt sich Mallard, als er plötzlich eine geheimnisvolle Tür entdeckt… (mp)

Aus dem Leben eines Privatdetektivs

Vorhang auf!

Das Leben hier ist viel zu gefährlich, um ohne eine stets einsatzbereite Käferkanone aus dem Haus zu gehen. Maui Mallard trägt sie immer bei sich. Und wenn es besonders brenzlig wird, kann Maui sich später immer noch per Knopfdruck in einen Super-Ninja verwandeln. Wenn er den Ninja-Stab schwingt, erzittern selbst die fürchterlichsten Gegner.

Fette Beute

Das Geld liegt förmlich auf der Straße bzw. verstreut in den Gängen von Mojo Mansion. Maui Mallard braucht es nur einzusammeln, um beispielsweise Bonusbereiche zu betreten und dort Extraleben zu erhalten.



Der Held





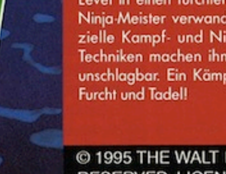
MAUI

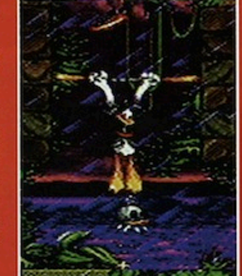
Gestatten Mallard, Maui Mallard. Seines Zeichens ein äußerst abgebrühter, aber gleichzeitig leider auch unterbezahlter Privatdetektiv. Deshalb kann er auch an keinem noch so kleinen Schatz vorübergehen, ohne ihn einzustecken. Sein Zeigefinger, der immer am Abzug seiner Käferkanone ruht, ist ziemlich nervös.



Ninja-Maui

Wenn Maui ein paar der Yin-Yang Münzen gesammelt hat, dann kann er sich im zweiten Level in einen furchterregenden Ninja-Meister verwandeln. Spezielle Kampf- und Ninja-Stab-Techniken machen ihn beinahe unschlagbar. Ein Kämpfer ohne Furcht und Tadel!





SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



1 Uhr-Schuß

Mit einem gezielten Schuß aus der Käferkanone trefft Ihr die alte Standuhr. Damit erreicht Maui einen der allseits beliebten Zombie-Pudersäcke. Dieses Säckchen füllt Mauis Lebensenergie wieder auf.



2 Sucht die geheimen Plätze!

Wenn Ihr alle Schätze in Mojo Mansion aufsammeln wollt, müßt Ihr Euch sehr genau umschauen. Wenn Ihr an das untere Ende der versteckten Kette springt oder von unten an die Röhre schießt, könnt Ihr Plätze erreichen, an denen es ordentlich Zaster zu holen gibt.





START A A B B C C ZIEL 1 2

LEVEL 1 BOSS

Iiiiiih, eine Spinne! Und dazu ist sie noch aus Metall und rund fünfmal so groß wie Maui Mallard. Doch der Privatdetektiv stand in seinem Leben schon ziemlich vielen unangenehmen Erscheinungen gegenüber. Also nimmt er auch den Kampf mit diesem Ungetüm auf.



BONUS STAGE

Am Ende eines Levels müßt Ihr Euch Euer Paßwort hart verdienen. Maui Mallard muß mehrere Raketen zünden, um an das heiß ersehnte Paßwort zu gelangen.







LEVEL 2-2 DAS NINJA TRAININGSLAGER

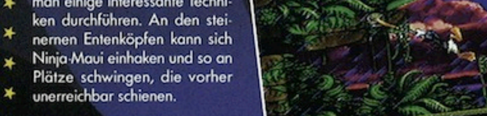
1 Zerstöre den Schädel!

Mit einem gezielten Hieb auf diesen Steinschädel könnt Ihr Euch eine ganze Menge Yin-Yang Münzen holen und damit Eure Ninja-Kräfte aufstocken. Die goldenen Yin-Yang Münzen sind besonders wertvoll.



2 Nunchaku-Technik

Mit dem Ninja-Stab kann man einige interessante Techniken durchführen. An den steinernen Entenköpfen kann sich Ninja-Maui einhaken und so an Plätze schwingen, die vorher unerreichbar schienen.



ZIEL

START

LEVEL 2 BOSS

Um dieses Level zu beenden, muß unser tapferer Ninja-Kämpfer sein ganzes Geschick unter Beweis stellen. Immer wieder wirbeln neue Gegner auf ihn zu, die er mit kräftigen Hieben außer Gefecht setzen muß. Aber dabei nie die eigene Energie-Anzeige aus den Augen verlieren!





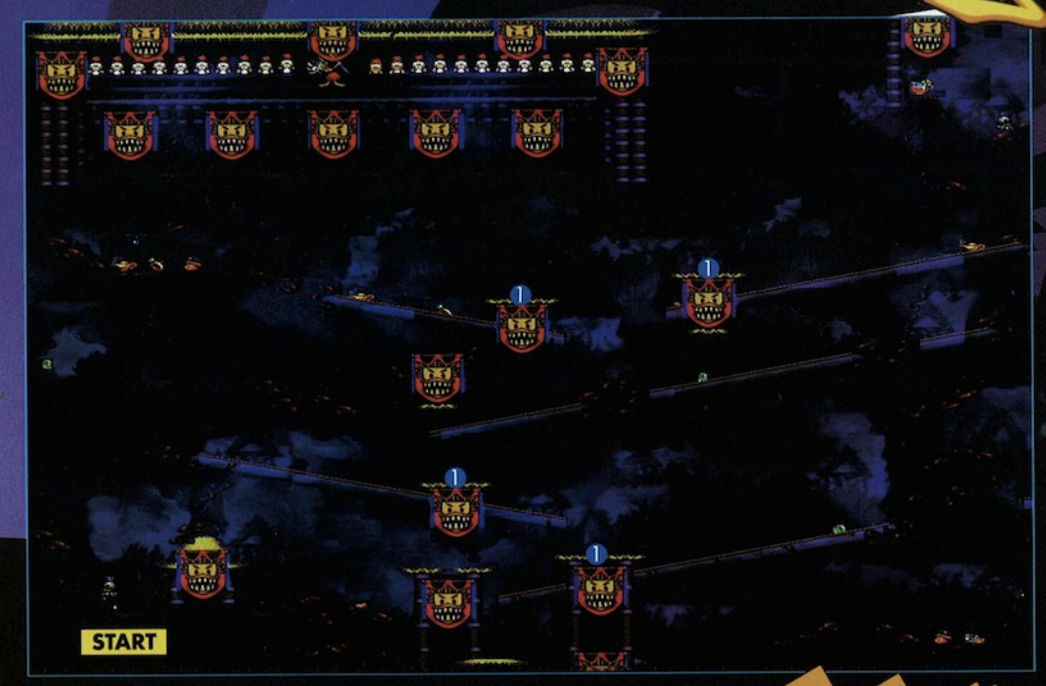


LEVEL 3-3 MUDDRAKE GESUMSE

1 Hier wimmelt's von Gegnern

Was sind das denn für Kerle? Mit ihrem roten Haarschopf sehen sie ein bißchen so aus wie ein berühmter deutscher Tennisspieler, aber sie flitzen mindestens doppelt so schnell wie er. Unser Privatdetektiv ist schwer gefordert.





LEVEL 3 BOSS

Auch nicht gerade eine sympathische Erscheinung dieser Endgegner. Gibt es hier denn gar niemanden, der es gut mit Maui Mallard meint? Aber seine Gegner sollten sich nicht zu früh freuen. Mr. Mallard ist ein zäher Genosse und ausdauernder Kämpfer.





Weitere Abenteuer warten

Detektiv Mallard bekommt auch in der Fortsetzung keine kalten Füße. Im Gegenteil, in den nächsten Stages geht es heiß her…





Galaga

Aus der Tiefe des Weltraums haben sich die Galagas auf den Weg gemacht, die Vorherrschaft im All an sich zu reißen. Holt Euch den Spielhallen-Klassiker auf dem (Super) Game Boy! (mp)

Galaxian

Galaxian ist der zweite der beiden legendären Arcade Hits auf dieser Spielkassette. Die Galaxians haben Euch zu Kampfpiloten ausgebildet und vertrauen Euch eine verantwortungsvolle, aber ebenso gefährliche Aufgabe an. An Bord eines Galakschiffes sollt Ihr die außerirdische Flotte besiegen.

Doppelte Kraft voraus!

Zwei Raumschiffe feuern mehr Geschosse ab als eins, ist doch klar. Deswegen solltet Ihr versuchen, möglichst schnell in den Besitz eines Doppelschiffes zu gelangen. Dazu müßt Ihr schnell reagieren, wenn einer der Galaga-Bosse mit seinem Raumschiff den Traktorstrahl aktiviert. Wenn Ihr in diesen Strahl hinein fliegt, wird er Euer Raumschiff entführen. Aber keine Angst, bald taucht der Boss am oberen Bildrand wieder auf und wird einen erneuten Angriff auf Euch starten. Jetzt müßt Ihr nur noch sein Raumschiff abschießen. Wenn Euch das gelingt, seid Ihr stolzer Besitzer eines Doppelschiffs. Aber denkt daran, daß zwei Raumschiffe auch eine ziemlich große Angriffsfläche bieten.

Seid vorsichtig, wenn Ihr versucht, Euer Raumschiff zu befreien.

Intergalaktisches Punktekonto

Sammelt so fleißig Punkte wie möglich. Besonders viele Punkte erhaltet Ihr, wenn Ihr die angreifenden Dreier-Verbände beschießt. Schießt einfach auf das größte Raumschiff. Wenn Ihr dann noch zwei Treffer auf den dahinter anfliegenden Galaga-Boß abfeuert, könnt Ihr Euch über zahlreiche Extrapunkte freuen.

Es sieht leichter aus, als es ist...

Let's Dance

Die Galaga-Flotte bittet zum intergalaktischen Tanz. In den Bonusrunden könnt Ihr Eure Geschicklichkeit an der Laserkanone unter Beweis stellen. Die erste Bonusrunde erwartet Euch, nachdem Ihr die ersten zwei Runden absolviert habt. Danach habt Ihr nach jeder vierten Runde die Chance, wichtige Bonuspunkte zu sammeln. In den Bonusleveln erhaltet Ihr für jeden abgeschossenen Galaga-Flieger 100 Punkte. Sollte es Euch gelingen, alle 40 gegnerischen Raumschiffe zu erwischen, werdet Ihr zusätzlich mit stolzen 10.000 Punkten belohnt. Bei dieser hohen Punktezahl winkt Euch bald ein tolles Extraleben.

Jeder Schuß ein Treffer!

Ähnlich wie bei Galaga könnt Ihr auch bei Galaxian das Punktekonto ordentlich aufstocken, wenn Ihr die heranfliegenden Raumschiffe in einer speziellen Reihenfolge in die ewigen Jagdgründe schickt. Auch hier gilt es, zuerst den Flieger unten links, danach den Flieger unten rechts in seine Einzelteile zu zerlegen und dann das dahinter heranschwebende große Raumschiff mit zwei gezielten Treffern abzuschießen. Euer Punktekonto wird es Euch danken! Der Abschuß einer solchen Raumschiff-Kombination erfordert viel Geschick. Nur die besten Weltraumpiloten werden hier schnell genug reagieren können. Möge der Laserstrahl mit Euch sein.

Da Ihr bei Galaxian jeweils nur einen Schuß abfeuern könnt, ist es noch schwieriger als bei Galaga, die Gegner zu erledigen.

Nur keine Hektik! Jede unüberlegte Handlung wird von den Außerirdischen umgehend bestraft.

Brandheiß!

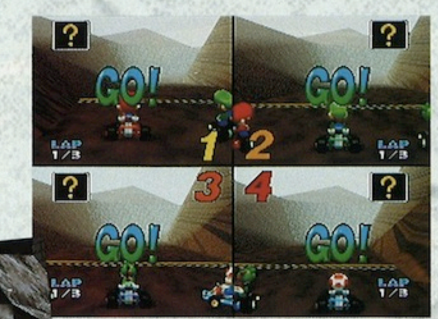
DIE WELTPREMIERE!

Auf der japanischen Shoshinkai-Messe wurde das ULTRA 64 vorgestellt!



Tokio – (mm) Kurz vor Redaktionschluß dieser Ausgabe klingelte bei uns das Telefon Sturm. Der Anrufer war Claude Moyse, seines Zeichens Chefredakteur des Club Nintendo Magazins. Aufgeregt hechelte er ins Telefon: „Es ist unglaublich… einzigartig… ich habe die Zukunft gesehen!" Der Kommentar galt seinem Besuch auf der japanischen Shoshinkai, wo das ULTRA 64 endlich vorgestellt wurde.

Super Mario Kart 64



Schneller, realistischer und mit jeder Menge Gags ausgestattet ist diese Umsetzung des Super Nintendo Klassikers. Schnallt Euch an!

Super Mario 64

Das beste Spiel aller Zeiten? Zumindest in punkto Grafik, Idee und Gameplay gab es für dieses Spiel keine Konkurrenz. Laßt Euch überraschen!

Wave Racer

Endlich ist er da, der Nachfolger des Super Nintendo Klassikers F-Zero. Unglaubliche Geschwindigkeiten, spektakuläre Manöver. Haltet Euch fest!

Nicht weniger als 100 Konsolen erwarteten die staunenden Messebesucher, die schon Stunden vor der Eröffnung vor den Hallen warteten. Jeder von ihnen wollte der erste sein, der die Gelegenheit hat, einen Blick auf die Konsole der Zukunft und ihre Spiel zu werfen. Seit Wochen, ja Monaten, gab es in Tokio und im restlichen Japan kein anderes Gesprächsthema, als das ULTRA 64. Besonders eine Frage war es, die die staunenden Besucher am meisten beschäftigte. Würde die neue Nintendokonsole den Vorschußlorbeeren gerecht werden und die angekündigten Spiele das halten, was im Vorfeld versprochen wurde? Die Antwort lautet: JA! Schon nach kurzer Zeit machte sich ungläubiges Staunen über nie gesehene und für möglich gehaltene Grafiken breit. Die Besucher, insbesondere die der Fachpresse, waren sich einig, auch sie hatten die Zukunft gesehen!
Vorgestellt wurden ungefähr ein Dutzend Spiele, unter ihnen Super Mario Kart 64, Super Mario 64, Zelda 64, Wave Racer, Star Wing 64 und Pilotwings 64, um nur einige zu nennen. Alle Spiele überzeugten vor allem durch geniale Grafiken, Atmosphäre, Spieltiefe und vor allem durch einzigartiges Gameplay.

Disney Pinocchio

Eine der bekanntesten und beliebtesten Figuren aus Walt Disneys Trickfilmkiste wird demnächst die Hauptrolle auf Eurem (Super) Game Boy spielen: Pinocchio. Die niedliche Marionette wird einige knifflige Aufgaben erfüllen müssen, um von der guten Fee in einen richtigen Menschenjungen verwandelt zu werden. Helft ihr dabei und laßt die Controllerknöpfe Eures Game Boys glühen. (jk)

Das Spiel

Gleich zu Beginn des Spiels könnt Ihr im Optionsmenü auswählen, ob Ihr „Leicht", „Mittel" oder „Schwer" spielen wollt. Außerdem könnt Ihr hier die Musik und die Soundeffekte an- beziehungsweise ausschalten. Habt ihr alle Einstellungen vorgenommen, geht es richtig los. Gepetto hat eine Marionette gebaut. Er wünscht sich, daß die Holzpuppe ein richtiger Junge wäre. Die gute Fee hat seinen Wunsch erhört und erscheint in der Nacht. Sie zaubert die Puppe vorübergehend lebendig. Damit Pinocchio ein echter Menschenjunge wird, muß er sich drei Medaillen verdienen. Eine für Ehrlichkeit (T-Medaille), eine für seinen Mut (B-Medaille) und eine für seine Selbstlosigkeit (U-Medaille). Erst wenn er diese drei Auszeichnungen erhalten hat, wird die Fee in verwandeln.



Diese Brunnen müßt Ihr benutzen, um auf die Dächer zu gelangen.

Hauruck! Gleich habt Ihr es geschafft.

Der erste Level

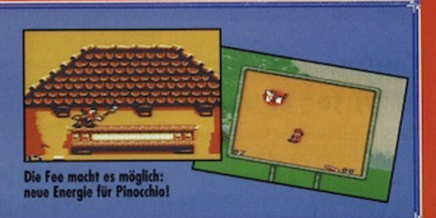
Gepetto kann es kaum glauben, seine Holzmarionette ist lebendig geworden. Er entschließt sich, Pinocchio zur Schule zu schicken. Der Weg von Gepettos Hütte bis zur Schule im Dorf ist sehr weit. Im Dorf geht es an einigen Stellen einfach nicht weiter und Pinocchio muß die Brunnen benutzen, um nach oben katapultiert zu werden. Auf den Dächern der Häuser kann er dann das Hindernis überwinden. Doch auch dieser Weg birgt einige Gefahren. Zum Beispiel zerbrechen die Dachziegel oder aus den Kaminen entweicht heißer Rauch, der Pinocchio etwas von seiner Energie raubt.



Hier droht Gefahr aus dem Kamin!

Frische Energie

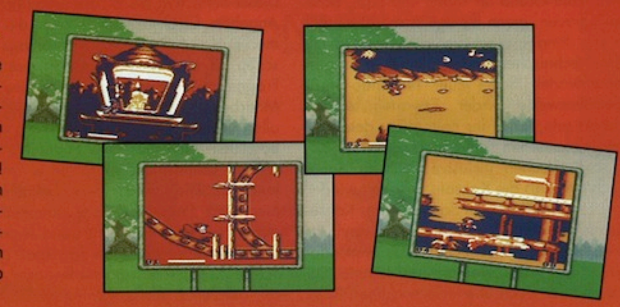
Schon im ersten Level müßt Ihr jede Menge Geschick aufbringen, damit Pinocchio an das Ziel gelangt. Glücklicherweise könnt Ihr seine Energie auffrischen, indem Ihr die Zauberstäbe der Feen einsammelt. Scheitert Ihr während des Spiels, erscheint die Fee und bringt Euch in das Spiel zurück, solange Ihr noch über Marionettenleben verfügt. Habt Ihr nichts mehr auf dem Extralebenkonto über, könnt Ihr ein Continue einsetzen, indem Ihr den Start-Knopf benutzt.



Die Fee macht es möglich: neue Energie für Pinocchio!

Die nächsten Abenteuer…

…warten schon auf Euch. Nachdem Ihr im ersten Abschnitt mit Pinocchio die Schule gefunden habt, müßt Ihr in der Rolle des Jiminy bösartige Motten vertreiben. Habt Ihr das fliegende Ungeziefer vertrieben, geht es auf dem Jahrmarkt weiter. Eine rasante Achterbahnfahrt wird Euch das Blut in den Adern gefrieren lassen. Glaubt Ihr nicht? Dann stellt Euch doch einmal vor, Ihr würdet in einer Achterbahn sitzen und plötzlich sind die Gleise unterbrochen! Nach dieser actionreichen Fahrt muß sich Pinocchio unter Wasser fortbewegen und den Gegnern geschickt ausweichen. Das nächste Abenteuer erwartet unseren hölzernen Helden dann auf einem Schiff, auf dem er bestimmte Gegenstände finden muß. Was Pinocchio noch alles erleben wird, bevor er ein Mensch werden kann, könnt Ihr in der nächsten Ausgabe des Club Nintendo Magazins lesen.



Special

Consumerservice

Ihr wollt ein Autogramm von Mario, kommt bei Eurem Lieblingsspiel nicht mehr voran oder habt Probleme, Eure Nintendo-Konsole an den Fernseher anzuschließen? Oder wollt Ihr Euch einfach nur über die neusten Videospielhits informieren? Dann seid Ihr beim Team vom Consumerservice genau richtig. Die fünfzig Mitarbeiter bieten Euch Hilfe in (beinahe) allen Lebenslagen und stehen Euch auch bei den kniffligsten Fragen mit Rat und Tat zur Seite. Auf dieser Seite wollen wir Euch den einzigartigen Kundenservice und die Struktur dieser Abteilung etwas näher bringen. Der Nintendo Consumerservice unterteilt sich in Konsumentenberatung, Spieleberatung und das Korrespondenz-Team. (mp)



Konsumentenberatung

☎ 01 30-58 06

Die Spezialisten der Konsumentenberatung erreicht Ihr montags – freitags zwischen 11 und 19 Uhr unter der Telefonnummer 01 30-58 06. Ein Anruf kostet Euch keinen Pfennig, die Gebühren übernimmt Nintendo. Also kein Grund für Mami und Papi, böse zu schauen, wenn Ihr den Apparat einmal etwas länger blockiert. Hier werden all Eure technischen und allgemeinen Fragen beantwortet. Sollte Euer Nintendo-Gerät beispielsweise wider Erwarten einmal defekt sein, könnt Ihr nach einer detaillierten telefonischen Fehleranalyse schon nach 2 – 3 Wochen inklusive Postweg damit rechnen, daß die Konsole repariert wieder bei Euch ist. Ihr könnt das Team der Konsumentenberatung auch anrufen, wenn Ihr nicht genau wißt, welches neue Nintendo-Spiel für Euch interessant sein könnte. Sie informieren Euch über alle wichtigen Spieledaten wie Level- und Spieleranzahl, Speichermöglichkeit, Spieleart usw. So geht Ihr sicher, daß Ihr Spiele kauft, die genau Euren Erwartungen entsprechen.

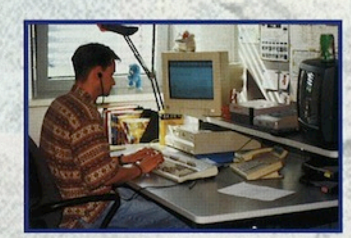
Spieleberatung

☎ 0 60 26-94 09 40

Dieser Service ist ein Teil des Club Nintendo-Angebots. Club-Mitglieder können die Nummer 0 60 26-94 09 40 wochentags zwischen 13 und 19 Uhr anrufen, wenn sie Fragen zu Nintendo-Spielen haben. Die Mitarbeiter des Teams kennen sich mit allen Games aus, die Ihr auf dem Game Boy, dem NES und dem Super Nintendo spielen könnt und die offiziell in Deutschland erhältlich sind. Zwar bekommt Ihr hier keine Paßwörter oder Komplettlösungen, aber jede Menge Tips und Tricks, die Euch hundertprozentigen Spielspaß garantieren. Alle Berater sind professionell durch ein spezielles Telefontraining geschult und haben selbst viel Spaß beim Spielen. Für jedes Game gibt es einen Spezialisten, zu dem Ihr weiterverbunden werdet, wenn Euer Berater Euch ausnahmsweise einmal nicht weiterhelfen kann. Die Spieleberater müssen dabei natürlich nicht alle der rund 850 Spiele auswendig kennen. Sie werden von einer selbst erstellten Datenbank unterstützt, von der sie Informationen zu den Nintendo-Spielen abrufen können.

Korrespondenz

Hier werden alle schriftlichen Anfragen bearbeitet. Jeder Brief, den Ihr an Nintendo schickt, wird individuell beantwortet. Die Bandbreite der Anfragen reicht von Autogrammwünschen über technische Fragen bis hin zu Zeichnungen, Leserbriefen und Fanpost an die Redaktion des Club Nintendo Magazins. Zwischen 1000 und 1500 Briefen muß der Postbote jede Woche nach Großostheim schleppen. Wir freuen uns über jeden einzelnen davon!



Die Arbeitsplätze der Nintendo-Spieleberater sind mit modernster Technik ausgestattet. Federleichte Sprechgarnituren gewährleisten perfekte Kommunikation, aus der Datenbank sind alle wichtigen Informationen zu sämtlichen in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spielen auf Knopfdruck verfügbar. Darüber hinaus arbeiten die Berater mit selbst gefertigten Karten oder nutzen die Nintendo-Spieleberaterbücher, in denen alle wichtigen Tips und Hinweise nachzulesen sind. Die Spieleberater, auf dem Bild Markus Fecher, beantworten Eure Fragen schnell und kompetent, so daß Ihr Euch gleich wieder Eurem Lieblingsspiel widmen könnt.

Frohe Weihnachten!

Eine wahre Bilderflut zum Thema „Weihnachten und Nintendo" erreichte uns nach der letzten Ausgabe. Und Super Mario hat sich entschieden: Auf dieser Seite seht Ihr die neun schönsten Zeichnungen zum Thema.

Marc Chmielorz, Schwetzingen

Katja Münz, Laufach

Robert Milcher, Kirchham

Olaf Rohde, Reitlingen

Oliver Fuchs, Lauchhammer

Manuel Swars, Schwerin

Andreas Wiens, Bietigheim

Manuel Baahse, Wernigerode

Lukas Biernacki, Coburg



HURRA! FAMILIE KONG IST WIEDER DA!

Endlich können wir Euch den lang ersehnten zweiten Teil des Dschungelabenteuers präsentieren. Die Kremlings haben Donkey Kong entführt! Diddy und Dixie machen sich auf den Weg, ihren Kumpel aus den Klauen des miesen King K. Rool zu befreien. (mp)

Die Hauptdarsteller und ihre Freunde

Diddy kennt Ihr ja schon aus dem ersten Teil der Affensaga. Diesmal steht ihm seine Freundin Dixie als charmante Begleitung zur Seite. Und da dieses Abenteuer noch vielfältiger, bunter und aufregender ist, als das letzte, sind treue Freunde besonders wichtig. Auf dieser Seite stellen wir Euch die alten und neuen tierischen Kumpels vor, auf die sich Diddy und Dixie jederzeit verlassen können.

DIDDY KONG

Der flinke kleine Affe steht den bösen Kremlings ja nicht das erste Mal gegenüber. Als er erfuhr, daß die Mieslinge seinen besten Freund Donkey Kong gekidnappt hatten, gab es für Ihn nur einen Gedanken: „Ich muß meinen Kumpel retten!" Sein Markenzeichen, die Radschlag-Attacke, sorgt unter den Kremlings mächtig für Unruhe.

DIXIE KONG

NEU

Was für Cleopatra die Nase war, ist für Dixie ihre lange blonde Mähne. Während sie Diddy damit betört, versetzt ihre Helikopter-Schwung-Attacke die Gegner in Angst und Schrecken. Wenn Dixie mit ihrer Haarpracht wirbelt, kann sie nach einem Sprung sanft zu Boden schweben. Mit ihrem kräftigen Pferdeschwanz fällt es Dixie gar nicht schwer, Fässer und Schatztruhen nach allem zu werfen, was sich bewegt.



Der Partnerwurf

Eins-zwei-drei-Hucke-Pack!!! Die Fortsetzung der Kong-Story ist um eine geniale Aktion reicher. Diddy und Dixie können sich gegenseitig auf die Schultern nehmen. Dann schleudern sie ihren Partner lästigen Kremlings entgegen, oder sie werfen ihn an Plätze, die sie mit einem Sprung nicht erreichen können.



Gute Freunde!

NEU

Willkommen im Club! Rattly, die Klapperschlange, ist einer der tollen neuen Freunde. Sie verfügt über ein enormes Sprungvermögen. Mit ihrem Supersprung erreicht sie auch die entlegensten Orte.

Wohl dem, der einen Freund wie Rambi hat. Das Rhinozeros ist ein echtes Kraftpaket. Wo Rambi hintritt, da wächst kein Gras mehr und da hat erst Recht kein Kremling was zu lachen.

NEU

Ein weiterer neuer Begleiter ist Squitter, die coole Spinne. Ohne Turnschuhe macht sie keinen Schritt vor die Tür bzw. aus dem Netz. Ihre Netze bilden wunderbare Plattformen über gähnende Abgründe und eignen sich auch hervorragend dazu, lästige Gegner zu erledigen.

Der Schwertfisch Enguarde war schon beim letzten Kong-Abenteuer ein treuer Unterwasser-Begleiter. Unangenehme Zeitgenossen, die sich im nassen Element nur so tummeln, piekst er einfach aus dem Weg.



NEU

Auch der Papagei Squawks ist mittlerweile ja schon ein alter Bekannter. Er entführt Diddy und Dixie in luftige Höhen und spuckt den Kremlings Kokosnüsse entgegen.



DIE KROKODILINSEL

Selten haben Diddy und Dixie einen so unheimlichen und düsteren Ort gesehen, wie die Krokodilinsel. Und zu allem Überfluß wimmelt es hier noch überall von Kremlings und anderem üblen Getier. Nicht gerade ein schöner Platz!

1 Gallionsplanken

Das ehemalige Flaggschiff der Flotte King K. Rools liegt ziemlich verfallen im Hafen. Aber immer noch treiben sich hier eine Menge übler Gesellen in Form von Kremling-Piraten herum. Noch nicht einmal die Ratten haben das (hoffentlich bald) sinkende Schiff verlassen.

2 Krokodil Kessel

Der Krokodil Kessel macht seinem Namen alle Ehre. Überall lauern grüne und braune Krokos in der heißen Lava. Mit etwas Geschick kann man ihre Köpfe als Trittsteine benutzen, um kühlen Fußes ans Ziel zu gelangen. Auch ein Heißluftballon, mit dem man über der kochenden Suppe schweben kann, ist manchmal äußerst nützlich.

3 Krem Kai

Inmitten dieses unheimlichen Sumpfes liegt eine ziemlich heruntergekommene Kremling-Galeere. Wirklich kein einladendes Plätzchen! Unter Wasser sieht man hier kaum die Hand vor Augen.

4 Tiefes Kremland

Hier geht es im wahrsten Sinne des Wortes zu, wie auf dem Rummel. Wer Lust auf eine rasante Achterbahnfahrt in einem Rattenschädel hat, der kommt hier voll auf seine Kosten.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

5 Düster-Schlucht

Diddy und Dixie stockt vor Schreck der Atem. In der Düster-Schlucht spuken wildgewordene Kremling-Geister. Alles hier ist irgendwie verzaubert. Sogar die Seile, an denen Diddy und Dixie herumturnen, verschwinden plötzlich wie von Geisterhand. Und im Bienenstock ist die Fortbewegung noch schwieriger, ständig bleibt man am klebenden Honig hängen.

6 K. Rools Reich

Wer bis hierher vordringt, wird sein blaues Wunder erleben. King K. Rool hat sich einige Überraschungen einfallen lassen, mit denen er ungebetenen Gästen ordentlich zusetzt. Hier sind Nerven wie Drahtseile gefragt. Wehe, wenn die kugeligen Fische platzen!

7 Fliegendes Krokodil

Endlich kommt es zum großen Duell mit dem Herrscher der Kremlings, King K. Rool. Nehmt Euch vor seiner Donnerbüchse in acht, der Fiesling schießt scharf.

8 Verlorene Welt

Eigentlich kann man über die verlorene Welt nicht viel erzählen, denn noch niemand hat sie bisher mit eigenen Augen gesehen. Um diese Welt geistern eine Menge eigenartiger Gerüchte. Nur hier soll das einzigartige, wahre Ende des Spiels zu finden sein. Aber macht Euch nicht zu viele Hoffnungen, nur echte Profis werden die Tür zu dieser Welt aufstoßen.



Ein kurzer Blick in den ersten Level...

Auf diesem Kremlingkahn beginnt die Suche nach Donkey Kong. In einer der Kajüten finden Diddy und Dixie das gemeine Erpresserschreiben King K. Rools. Zum Glück schwebt in diesem Raum aber auch ein leuchtend roter Ballon, der den beiden kleinen Affen gleich ein Extraleben spendiert. Das große Abenteuer kann beginnen...

1 Geheimfaß

Gleich zu Beginn des Levels könnt Ihr durch einen Partnerwurf in ein verstecktes Faß am linken oberen Rand des Bildschirms hineinspringen. Dieses Faß erspart Diddy und Dixie ein ganzes Stück Fußweg, denn sie werden quer durch die Luft katapultiert. Dabei sammeln sie mühelos eine ganze Menge Bananen und eine der begehrten Münzen ein.

2 Hucke-Pack!

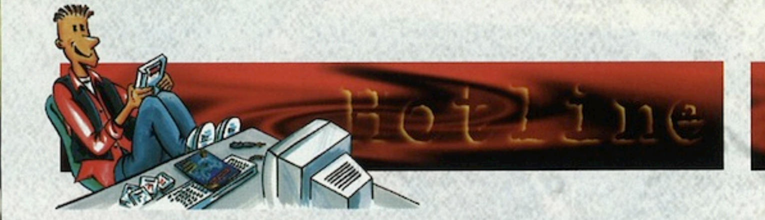
Mit dem Partnerwurf kommt Ihr an Gegenstände heran, die eigentlich unerreichbar scheinen. Die Aktion ist ganz leicht: Einfach den Partner auf die Schultern nehmen und ihn dann nach oben werfen. So könnt Ihr beispielsweise Münzen und Bananen einsammeln oder auch höher gelegene Plätze erreichen. Werft Ihr Euren Partner gegen die Gegner, werden die Fieslinge dieser Attacke nichts entgegensetzen können. Doch Vorsicht! Nicht alle Monster können auf diese Weise besiegt werden!

3 Beute unter Deck

Das ehemalige Flaggschiff der Kremling-Flotte ist mittlerweile ziemlich in die Jahre gekommen und nicht mehr ganz seetüchtig. An mehreren Stellen tun sich gähnende Abgründe auf. Doch wie Ihr schon an den Bananen seht, ist es nicht immer ein Fehler, sich ein Stückchen tiefer fallen zu lassen. An diesem Punkt lohnt sich ein Besuch unter Deck.

4 Levelende

Zum Ende jedes Levels müßt Ihr noch einmal Euer gutes Timing und Zielvermögen unter Beweis stellen. Wenn Ihr aus der richtigen Höhe auf die Zielscheibe springt, erhaltet Ihr den Gegenstand, den Ihr gern haben möchtet. Das kann ein Extraleben, eine Münze oder eine Staude Bananen sein. Je besser das Timing, desto höher die Belohnung. Diddy und Dixie freuen sich ganz besonders, wenn sie das Levelende erreicht haben. Mit einer musikalischen Einlage feiern sie ihre Erfolge. Diddy mit einem Ghettoblaster und Dixie mit einer E-Gitarre.



Der heiße Draht für Club-Mitglieder:
☎ 0 60 26/94 09 40

ASTERIX & OBELIX (SNES)

1

Ich befinde mich im Act 8, dem Bankgebäude. Ich habe fast alle Tresore mit dem Superschlag geöffnet. Wie kann ich die Tresore „knacken", die sich weiter oben befinden?!?!?



Um diese beiden Tresore zu öffnen, mußt Du Dich unter einen von ihnen stellen und zum Superschlag ausholen. Sobald Du ihn einsetzen kannst, mußt Du hochspringen. Lasse nun in der Luft den A-Knopf los, und Du setzt diese Attacke während des Sprungs ein. Dadurch werden auch die höhergelegenen Tresore geöffnet.

2

Ich bin im Act 16 in Ägypten beim Pyramidenbau angelangt und weiß nicht, was ich tun muß.

Um die Zerstörungswut der Römer zu stoppen, mußt Du diejenigen Römer besiegen, die die Steine auf die Katapulte legen. Es gibt insgesamt vier Katapulte – auf jeder Seite zwei. Wenn Du auf einer Seite die Römer besiegt hast, mußt Du Dich zuerst mit dem vorderen Katapult auf die oberste Ebene der Pyramide schleudern lassen und kannst dort auf die andere Seite wechseln. Nun kannst Du Dich auch um diese „Störenfriede" kümmern.

MYSTIC QUEST (GB)

3

Ich befinde mich bei „Mystic Quest" auf dem Game Boy in der Stadt Jadd und suche die Höhle der Medusa. Der Tip: „Folge der Acht bei den Palmen" des Jungen, dem ich die Giftzähne gab, hilft mir auch nicht weiter.

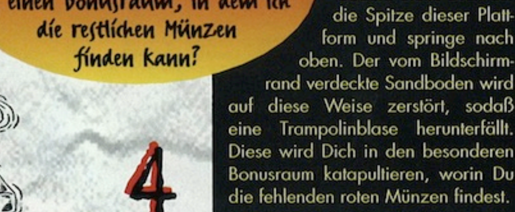


Um die Höhle der Medusa zu finden, mußt Du Dich zuerst in die Oase – unterhalb der Stadt Jadd – begeben, in der sich keine Gegner befinden. Wie Du sehr schnell feststellen wirst, ist dies die untere linke der drei Oasen. In dieser Oase befinden sich zwei Palmen, die etwas entfernt voneinander stehen. Laufe nun im Slalom um diese beiden Palmen – so als ob Du eine umgefallene Acht auf den Boden malen würdest – und die Höhle der Medusa öffnet sich.

YOSHI'S ISLAND (SNES)

4

Im Level 1-7 (Lustiges Sporen Drama), gelang es mir, 16 rote Münzen zu sammeln. Gibt es einen Bonusraum, in dem ich die restlichen Münzen finden kann?



Kurz vor dem Zielring ragt eine Plattform diagonal aus dem Boden. Stelle Dich auf die Spitze dieser Plattform und springe nach oben. Der vom Bildschirmrand verdeckte Sandboden wird auf diese Weise zerstört, sodaß eine Trampolinblase herunterfällt. Diese wird Dich in den besonderen Bonusraum katapultieren, worin Du die fehlenden roten Münzen findest.



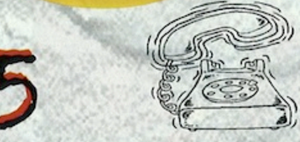
Hier müßt Ihr nach oben springen, damit...



...diese Trampolinblase herunterfällt.

5

Wie bekomme ich den Schlüssel in Level 3-6 (Stachelhöhle)?



Du kannst die Stachelhöhle über zwei Durchgänge betreten. Nimmst Du den unteren, wird es Dir nicht gelingen, den Schlüssel zu ergattern. Verwende lieber den oberen Eingang, da er Dich gleich in die unmittelbare Nähe des Schlüssels führt. Dazu mußt Du lediglich über die Baumkronen, gleich beim Levelstart, nach rechts oben springen. Nachdem Du die Stachelhöhle durch den oberen Durchgang betreten hast, kannst Du den Schlüssel einsammeln. Nun erreichst Du durch die verschlossene Tür, die ausnahmsweise nicht zu einem der Mini-Spiele führt, den Ausgang.

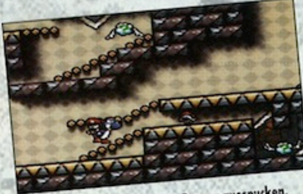
6

Was muß ich tun, um den Schlüssel in Level 4-8 (Super Koopas Schloß) zu bekommen?



Nach den gelegentlich heruntersausenden Morgensternketten erreichst Du einen Ort, an dem sich zwei eingeschlossene Wolken zwischen einigen Plattformen befinden.

Selbst mit den gezieltesten Eierschüssen bleiben sie scheinbar unerreichbar. In der nächsten Nähe tummeln sich aber einige Koopas. Mit einem ihrer Panzer in Yoshis Mund solltest Du Dich an diese Stelle begeben. An der richtigen Position ausgespuckt, wird der Koopa-Panzer automatisch den Weg zur Wolke zurücklegen und sie aktivieren. Die untere Wolke läßt umgehend eine Treppe entstehen, die zu der rechts darüberliegenden Tür führt. Wenn Du durch sie hindurch gehst, erreichst Du neben dem Sternenkreis auch eine Truhe. In ihr ist der Schlüssel aufbewahrt.



An dieser Stelle mußt Du den Panzer ausspucken, damit...



...die zur Tür führende Treppe erscheint.





Der König der Löwen
Game Boy

Level überspringen
Wenn ihr Probleme in einem der Level bei dem Game Boy Spiel „Der König der Löwen" habt, dann könnt Ihr diesen Trick anwenden, um ins nächste Level zu gelangen. Solltet Ihr an einem Punkt angelangt sein, an dem Ihr nicht weiterkommt, könnt Ihr das Spiel pausieren und folgende Tastenkombination eingeben:

B, A, A, B, A, A

Wenn Ihr diese Kombination richtig eingegeben habt, gelangt Ihr automatisch an den Anfang des nächsten Levels.
Wer diesen Trick beherrscht, kann sogar bis ins Endbild gelangen.
VIEL SPASS BEIM ABSPANN WÜNSCHT EUER NINTENDO-TEAM!!!!

Super Bomberman 2
Super Nintendo

Super Bomberman 2 ein „Jump & Bomb-Spiel"?????
Wem ist es bei diesem Spiel noch nicht passiert, in einer Ecke des Levels von Bomben eingeschlossen zu sein? Wer von diesen Spielern sehnt sich da nicht nach den Bomben, die über alle Steine hüpfen oder auf der einen Seite des Bildes verschwinden und auf der anderen wieder hereinkommen? Talentiert wie Bomberman ist, kann auch er kreuz und quer durch die Gegend springen. Seid Ihr im Besitz eines Fünf-Spieler-Adapters??? Na dann kann's ja losgehen: Steckt Euren Controller in das fünfte Port ein, startet mit diesem das „Battle Game" und beginnt Euer Lieblings-Spielfeld. Siehe da: Wenn Ihr den Y-Knopf drückt, könnt Ihr springen. Freut Euch allerdings nicht zu früh, denn Eure Gegner können dies auch.



Die bunte Welt der NES-Spiele

Groß war die Freude bei Jens Berger aus Frankenberg, als er vor kurzem den langersehnten Farbfernseher geschenkt bekam. Jetzt kann der dreizehnjährige seine NES-Spiele endlich in Farbe erleben. Vorbei sind die Zeiten des öden Schwarz-Weiß-Fernsehers! Seine Lieblingsspiele sind Kirby's Adventure, die Schlümpfe und Duck Tales. Auch bei Tetris ist Jens beinahe unschlagbar. Wenn er nicht gerade in die bunte Welt des NES abtaucht, geht er seinen zahlreichen Hobbies nach. Dazu gehören Schwimmen, Lesen, Radfahren und – wie sicher bei den meisten von Euch – lange aufbleiben.

Wario's Woods
Super Nintendo

VS-Modus gegen den Computer zu einfach?
Für alle diejenigen, die den VS-Modus gegen den Computer vorzeitig abgebrochen haben, weil er Ihnen zu leicht vorkam, haben wir einen Trick parat. Wählt im „Game Select"-Bildschirm den Modus „VS COM" aus, haltet das Steuerkreuz nach links fest und drückt dann auf Start. Statt des Klingelsignals ertönt nun eine Explosion. Am besten wählt Ihr zuerst „Easy" aus, denn Ihr werdet feststellen, daß nun einige Gegner mehr zu „entsorgen" sind. Jetzt werden wohl auch die wahren „Wario's Woods"-Experten nochmal richtig gefordert. Wir hoffen doch, daß Ihr auch in dieser „verschärften" Version des „Versus Matches" Toad erfolgreich durch die Levels steuert.



Zero – The Kamikaze Squirrel
Super Nintendo

Levelanwahl gefällig???
Auch dieses Spiel hält für die ungeduldigen Spieler unter Euch ein „Hintertürchen" offen, um in spätere Level einzusteigen. Ihr müßt zunächst im Spiel auf Pause gehen, und dann auf dem Steuerkreuz zuerst nach rechts, dann nach oben, dann B, Y und A drücken. Nun befindet Ihr Euch im Levelanwahl-Bildschirm, in dem Ihr mit dem Steuerkreuz – nach oben und unten – die Level auswählen könnt. Wer jetzt den ausgewählten Abschnitt spielen will, muß zuerst die Select-Taste gedrückt halten und mit Start den Abschnitt beginnen.



Wario Blast – Featuring Bomberman
Game Boy

Battle Game gegen den Computer?
Wario Blast stellt im Battle Modus eine echte Herausforderung dar. Doch was soll man tun, wenn man alleine spielt? Keine Angst, auch in diesem Spiel kann man gegen einen Computergegner antreten. Begebt Euch dazu im Titelbildschirm auf das Paßwort und gebt die Zahlenkombination 6565 ein. Nun seid Ihr im Modus „The Battle" angelangt und tretet mit Wario gegen Bomberman an. Wer lieber mit Bomberman spielen will, sollte das oben genannte Paßwort rückwärts eingeben. Bei diesem Zweikampf handelt es sich um ein Endlosspiel. Wenn Ihr einen Kampf verliert, müßt Ihr von vorne beginnen. Übrigens: Der Buchstabencode am Ende hat keine Bedeutung.





Super Game Boy

Gibt es für den Super Game Boy einen Abspann?!?!?
Jeder kennt das wohltuende Gefühl, wenn man den Abspann eines Spieles genießen kann. Natürlich dürfen in einer solchen Endsequenz auch die Mitarbeiter der verschiedenen Firmen nicht unerwähnt bleiben. Wen es interessiert, wer alles am Super Game Boy mitgearbeitet hat, muß folgende Kombination eingeben: L, L, L, R, R, R, L, L, L, R, R, R, R, R, R und nochmals R. Diese Kombination müßt Ihr drücken, wenn der „Super Game Boy-Bildschirm" verschwunden ist und Ihr Euer Spiel beginnen könntet. Wer seinen Wissensdurst gestillt hat und sich wieder um sein Spiel kümmern möchte, muß allerdings zuerst auf „Reset" drücken.

Adios Amigo Wolfgang!

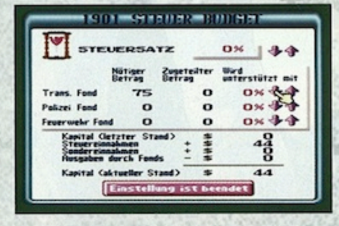
Mit seinen 1,45 Meter Größe und 32 Kilogramm Körpergewicht ist Wolfgang Scheibenzuber aus Vilsbiburg ein echtes Leichtgewicht. Doch wer sich mit ihm beim Nintendo spielen messen will, sollte sich warm anziehen. Um die 60 Spiele besitzt der elfjährige Karatesportler schon und hat dabei auch schon so knifflige Games wie „Secret of Mana" durchgespielt. Ob sich seine Lehrer darüber freuen, daß er schreibt, das Staatliche Vilsbiburger Gymnasium sei besser als „Sicheres Verrückten Gefängnis" bekannt, können wir nur schwer beurteilen. Auf alle Fälle ist dort die Pause Wolfgangs Lieblingsfach. Zu seinen Hobbies zählt er neben Karate und Nintendo noch Radfahren, Tischtennis spielen, Schwimmen und Lesen. Seinen Brief an uns hat er mit einem feurigen Adios Amigos unterschrieben. Wir grüßen gerne zurück – Adios Amigo Wolfgang!

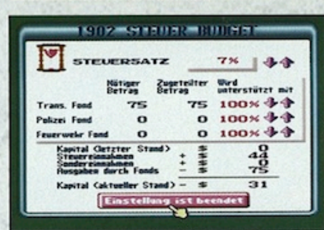
Klassik-Tip: Sim City
Super Nintendo

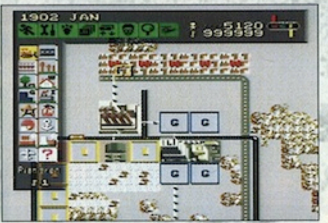
Schritt-für-Schritt zum Geldvermehrungstrick

1. Spielgeschwindigkeit auf langsam einstellen!!!!
2. Kraftwerk, Wohn-, Industrie-, Gewerbegebiete, Straßen und Schienen bauen. Dafür das gesamte Geld ausgeben.
3. Sobald im Dezember der Steuerbildschirm erscheint, muß man die L-Taste gedrückt halten und alle Steuern und Fonds auf Null setzen.
4. Mit weiterhin gedrückter L-Taste verläßt man den Steuerbildschirm und ruft ihn sofort wieder auf, um die Steuern (7 %) und Fonds (100 %) zu erhöhen.
5. Begebt Euch nun ins Spiel zurück und laßt die L-Taste erst jetzt wieder los.









Secret of Evermore

Alchemistische Formeln und Zutaten, knifflige Rätsel, geheimnisvolle Orte, mächtige Waffen und Rüstungen, grausame Endgegner und freundliche Helfer. All das erwartet Euch in einem der schönsten, aufwendigsten und aufregendsten Action-Adventures, das es für das Super Nintendo je gab: „Secret of Evermore“. (jk)



Das Abenteuer beginnt

Kurz nachdem der Junge die beiden Wächterroboter im Labor besiegt hat, fällt er in einen dunklen Schacht und wird nach Evermore befördert. Diese Wunschwelt wurde von Professor Seltsam, einem genialen Wissenschaftler, erschaffen. Eigentlich sollte Evermore ein richtiges Paradies werden, doch bei Seltsams Experiment lief irgend etwas schief und nun tummeln sich auf dieser eigenartigen Welt die miesesten Monster. Ob der Junge in dieser ungewohnten Umgebung bestehen kann, liegt allein in Eurer Hand. Euer Geschick und Eure Fähigkeiten werden das Schicksal des Jungen bestimmen.

Nach der etwas unsanften Landung befinden sich der Teenager und der Hund in einem prähistorischen Dschungel. Dort müssen sie vier aggressive Raptoren besiegen. Es ist egal, ob Ihr diesen Kampf gewinnt oder nicht, Ihr gelangt auf jeden Fall in das Dschungeldorf. Dort erfahrt Ihr von Zora Zottelzopf, von den Dschungeldorfbewohnern „Feuerauge“ genannt, daß der Dorfalchemist „Schlauer Bär“ seit einiger Zeit vermißt wird. Die Dorfbewohner nehmen an, daß er sich irgendwo in der Käfersteppe befindet.

Die Käfersteppe

In der Käfersteppe droht Euch nicht nur Gefahr durch die Kreaturen, die sich hier tummeln, sondern auch durch die tückischen Treibsandlöcher. Seid Ihr in ein solches Loch gefallen, werdet Ihr an einer anderen Stelle in der Käfersteppe wieder ausgespuckt und müßt den ganzen Weg noch einmal laufen.



Ⓐ Der Jaguarring



Laßt Euch gleich in das erste Loch der Steppe hineinziehen und es wird Euch direkt in die Höhle eines Händlers bringen. Kauft dem Händler eine Kleinigkeit ab und er wird Euch netterweise den Jaguarring schenken.

Der Weg zu Vulgor

Der Endgegner in der Käfersteppe haust in einem alten Insektengerippe. Der Weg dorthin ist beschwerlich und viele Gegner werfen sich Euch entgegen. Deshalb ist es wichtig, daß Ihr in dem Gerippe nach Körben sucht. In den Körben kann man nützliche Gegenstände finden, die dem Helden frische Energie zuführen. Auch solltet Ihr Euren Helden aufstufen, bevor Ihr dem Boss den Garaus bereiten wollt. Je höher der Level des Jungen und seiner Waffe ist, desto einfacher werdet Ihr Vulgor besiegen können.



Der Junge kämpft mit dem Mut eines wildgewordenen Büffels.

Vulgor

Zerstört zuerst seine monströsen Klauen und greift dann sein Herz an, sobald sich der gewaltige Brustkorb des Monsterkäfers geöffnet hat.





Mammutfriedhof

Zunächst müßt Ihr wieder zurück in das Dschungeldorf und mit Zora Zottelzopf sprechen. Danach könnt Ihr den Alchemisten „Schlauer Bär" in seiner Hütte besuchen und Euch mit Zutaten eindecken. Nun steht Eurer Reise zum Mammutfriedhof nichts mehr im Weg. Mit der coolen Axt, die Ihr nach dem Kampf gegen Vulgor, den König der Käfer, erhalten habt, könnt Ihr Euch den Weg zum legendären Mammutfriedhof freihacken.



Eine neue Formel

Nach Eurem Kampf mit der Echsenbrut erscheint ein Alchemist auf der Bildfläche, der Eure Wunden heilt und Euch die alchemistische Formel für den Krafthauch übergibt. Außerdem erzählt er Euch, daß ein Besuch der Vulkanspitze sich lohnen wird. Dort oben lebt ein alter Eremit, der Euch sicher weiterhelfen kann.

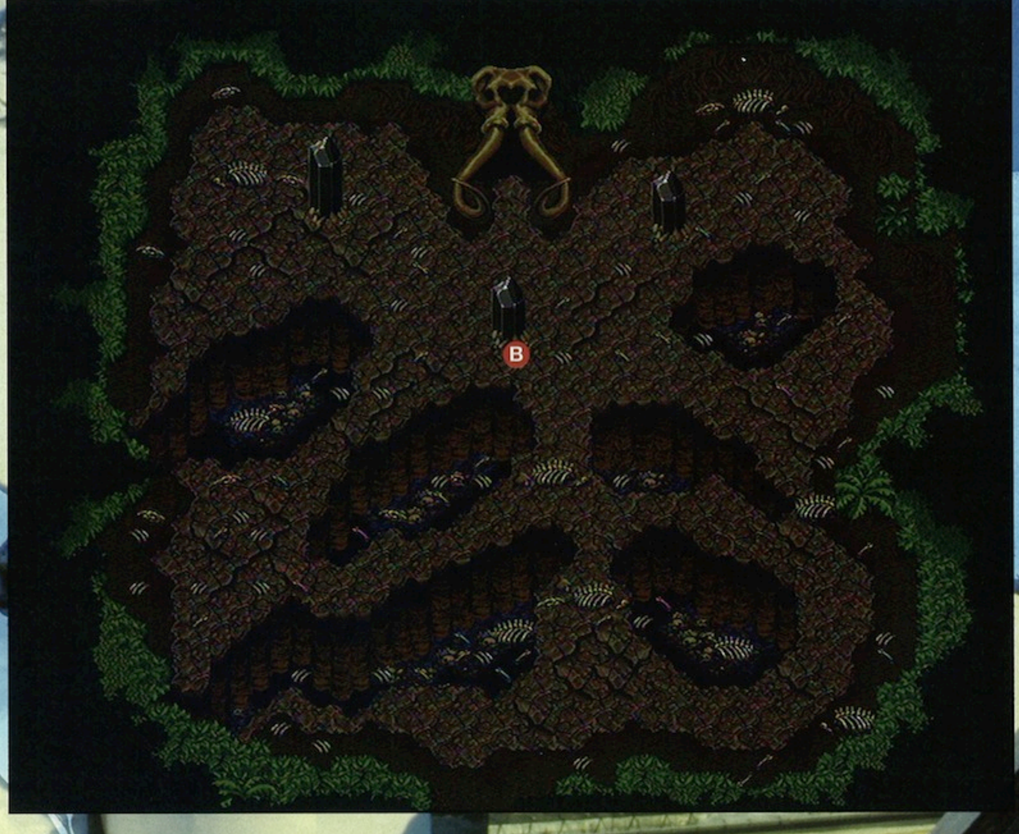


B Der Speer

Auf dem Friedhof müßt Ihr die Echsenbrut besiegen. Danach erscheint der Echsenkönig, der Euch ohne Vorwarnung angreift. Besiegt ihn und Ihr erhaltet eine neue Waffe: den Speer.







SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Zum Sumpf

Der Weg zum Pfeffer erinnert an eine Alptraumfahrt in der Geisterbahn. Überall lauern Gefahren und gefährliche Kreaturen. Zum Glück ist der Junge bestens ausgerüstet und läßt den Speer sprechen.

Vergiftet!

Neue Wege

Die Sumpfblätter können dem Jungen als kleine Brücken dienen, um von einem Ufer zum anderen zu gelangen, ohne in der stinkenden Brühe zu versinken. Habt Ihr die Orientierung verloren, dann schaut auf der Karte nach, wie es weitergeht.

Dinoleder erhalten!

Sumpfmonster

Wenn Ihr Euren Speer bereits um einen Level aufgestuft habt, dann könnt Ihr ihn auf das Sumpfmonster werfen, während Ihr in sicherer Distanz zum Gegner steht.



Formeln

Saureregen 1 3
Hitzeblitz 1 2
Schlammbombe 1 1
Krafthauch 1 1
Telekinese 1 1

Raumt Felsen aus dem Weg.

Boss

1

Der Vulkan

Der Alchemist öffnet Euch den riesigen Mammutschädel. Wenn Ihr nun durch diesen Schädel geht, gelangt Ihr direkt in das Vulkangebiet. Hier greifen Euch wieder viele Raptoren an. In einer der Höhlen lebt eine kleine Herde Raptoren. Nach einem kurzen, aber heftigen Kampf erhaltet Ihr in dieser Höhle das Raptorenleder. Diese Rüstung bietet Eurem Helden mehr Schutz als die Moosweste.





Die Vulkanspitze

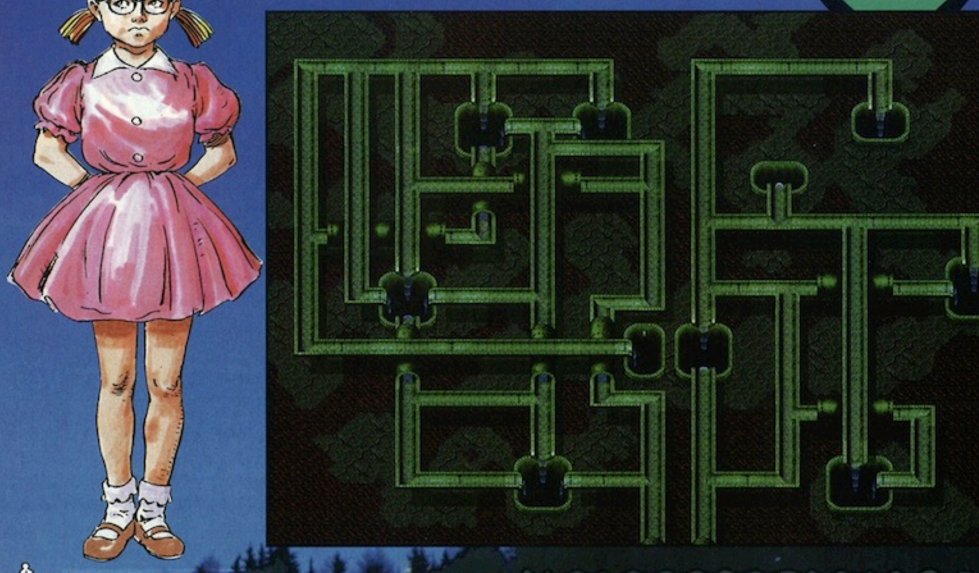
Ganz oben auf dem Vulkan erhaltet Ihr von dem Eremiten die Telekinese-Formel. Um sie anwenden zu können, müßt Ihr allerdings erst zum Sumpf und dort eine Pfefferschote besorgen.



Lavahöhle

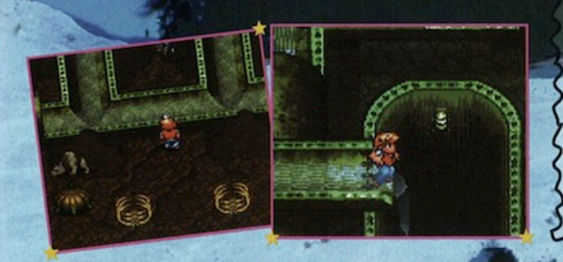
Den riesigen Felsen, der den Zugang zur Lavahöhle versperrt, könnt Ihr nur bewegen, wenn Ihr die Telekinese-Formel besitzt. Habt Ihr die Formel bereits, müßt Ihr Euch zum Sumpf begeben und dort nach dem Pfeffer suchen. Tja, ohne Fleiß kein Eintritt in die Höhle.





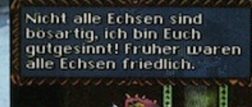
Der Kanal

Wenn Ihr den dicken Felsbrocken beseitigt und den ersten Teil der Lavahöhle gespielt habt, gelangt Ihr in die Kanalisation. Die Karte, die Ihr oben seht, wird Euch helfen, den Überblick in diesem verwirrenden Kanalsystem zu behalten. Laßt Euch in die Löcher fallen, um den Raum mit dem Bodenschalter zu finden.



Eine nette Echse

In dem Schalterraum werdet Ihr auf eine der Echsen treffen. Dieser Geselle ist aber nicht wie die anderen Gestalten aus der Echsenbrut. Ganz im Gegenteil, er ist sogar richtig nett und hat einige Geschichten auf Lager. Deshalb hofft er, daß Ihr ihn nicht verletzt. Nach diesem Gespräch mit der Echse könnt Ihr zurück in das Kanalsystem. Sucht Euch einen Weg, um in den Raum zu gelangen, in dem sich die Tür befindet, die Ihr mit dem Bodenschalter zuvor geöffnet habt.



Die Lavamaschine

Das böse Ich von Zora Zottelzopf erklärt, daß es mit der Lavamaschine eine neue Eiszeit hervorrufen wird. Zum Schutz der Maschine ruft es den Lavarex, der sich genüßlich durch den Raum kugelt und Euch attackiert. Wenn sich die Kreatur ausgekugelt hat, könnt Ihr sie mit einer aufgeladenen Waffe angreifen. Vergeßt nicht, Eure Angriffsformeln und die Zauberperlen einzusetzen, um dem Lavarex eins auszuwischen.







Super Mario World 2 Yoshi's Island

Die coolste Kröte im ganzen Land hat eine wichtige Mission übernommen: Baby Mario zu seinen Eltern zurückzubringen, obwohl die Insel voller Gefahren, Fallen und Gegner ist. Wie Ihr bereits wißt, hatte der Storch nicht so großen Erfolg und wurde von Kamek, dem bösen Magikoopa während der Babyauslieferung überwältigt. Begleitet nun den grünen Dino und seine Freunde durch sechs wundervolle Welten und helft ihm, das kleine Bündel auf seinem Rücken nach Hause zu bringen. Also dann, „Do the Yoshi!" (jk)

Welt 1-1 Schokohügel

Im ersten Level dieser Welt könnt Ihr einige Trainingseinheiten einlegen. Hier könnt Ihr zum Beispiel den Eierschuß üben oder ausprobieren, wie der Flatterflug auszuführen ist. Glaubt aber nicht, daß Ihr in diesem Level eine ruhige Kugel schieben könnt. Auch hier werden Euch jede Menge Gegner erwarten und um die 100 Punkte zu erreichen, müßt Ihr Euch schon mächtig ins Zeug legen.

Welt 1-2 Bombola

Mächtige Bumm-Bombs reißen in diesem Level große Krater in den Boden. Wer hier den Flatterflug beherrscht, wird keine Schwierigkeiten haben die riesigen Abgründe zu überflattern. Tastet Euch langsam in diesem Level vor, um nicht von den Bumm-Bombs überrascht zu werden.

1 Es regnet Bumm-Bombs!

Diese gigantischen Kugelkörper schlagen auf und reißen enorme Löcher in den Boden. Das langsame und vorsichtige Gehen ist ein wirksames Mittel, um den Bumm-Bombs nicht in die Falle zu laufen. Im Hintergrund könnt Ihr erkennen, wann ein Bumm-Bomb zu seinem Angriff startet. Außerdem sind die großen Kugeln nicht besonders schlau. Sie suchen sich jedesmal die gleiche Stelle aus, um in den Boden zu rasen. Merkt Euch gut, wo die Bumm-Bombs auftreffen, damit Ihr ihnen rechtzeitig ausweichen könnt.

2 Mauern ade!

Um die Münzen an dieser Stelle erreichen zu können, müßt Ihr den Eierschuß benutzen. Die Eier werden die grauen Mauern spielend zerschmettern. Sammelt vorher die Gegner auf, verschluckt sie und macht Yoshi-Munition aus ihnen. Wenn Ihr ein Ei ganz geschickt abfeuert, könnt Ihr vielleicht sogar mit nur einem Ei alle Münzen einsammeln. Lauft danach nach rechts weiter und räumt die nächste, störende Mauer aus dem Weg.

An dieser Stelle könnt Ihr Munition für Yoshi produzieren.

3 Heliyoshi

Sobald der kleine Saurier die Zauberblase berührt, verwandelt er sich in einen Heliyoshi und kann durch die Lüfte fliegen. Findet den Yoshiblock, um Euch zurückzuverwandeln.



Pilzgrotte

Welt 1-3

In dieser dunklen und feuchten Grotte hat es Yoshi nicht leicht. Bevor Ihr den Ausgang erreicht, müßt Ihr Euch noch mit so fiesen Gestalten wie zum Beispiel dem Hoppel-Hops abgeben. In der Pilzgrotte lernt Ihr auch, wie man die Stampfattacke ausführt. Solltet Ihr einen Holzpfahl entdecken, könnt Ihr ihn gleich mit der Stampfattacke in den Boden rammen und manchmal etwas entdecken, was der Pfahl verborgen hatte. Vergeßt auch nicht, die Kisten mit der neu gelernten Attacke aufzusprengen.

1 Das Mini Spiel

Drückt die angegebene Tastenkombination, um den Ballon zu Eurem Gegner zu werfen. Je länger Ihr braucht, desto praller wird der Ballon. Platzt der Ballon, während er auf Eurer Seite ist, habt Ihr verloren!

2 Münzen sammeln!

In diesem Bonusraum müßt Ihr geschickt auf der Wippe balancieren, um alle Münzen zu erreichen und nicht herunterzufallen.

3 [illegible] mit dem Stein

Holt Euch den Big Chomp-Stein und rollt ihn bis an die Stelle, die Ihr auf dem großen Bild erkennen könnt. Steigt dann auf den Big Chomp und springt von dort aus nach oben. Nun könnt Ihr die Münzen problemlos einsammeln. Auch die Bonusblume solltet Ihr einsammeln. Sie bringt Euch Punkte, die am Ende gezählt werden.

Xilebos Festung

Welt 1-4

Dies ist die erste Festung, die Ihr in diesem Abenteuer erforschen müßt. Besonders gefährlich sind die großen Lavatümpel. Fällt Yoshi in einen dieser brodelnden Tümpel, macht er sofort einen Abgang und Ihr müßt wieder von vorne (oder vom Sternenkreis aus) beginnen. Auch hier ist wieder der gekonnte Flatterflug bitter nötig. Wenn Ihr ihn noch nicht beherrscht, dann wird es jetzt aber Zeit!

1 Abkürzung

Einen netten kleinen Trick können wir Euch hier verraten. Schaut Euch in Xilebos Festung genau um. An der Decke könnt Ihr bröckelige Steine entdecken, die Ihr mit einem Ei aus dem Weg räumen könnt. Springt dann an dieser Stelle hoch und lauft oben an der Decke weiter.

2 Nicht stoppen!

Wer rastet, der wird plattgemacht. Wenn Ihr Euch an dieser Stelle zu lange aufhaltet, wird sich die Mauer bewegen und aus Eurem Yoshi einen leckeren, grünen Pfannkuchen machen. Bleibt also ständig in Bewegung, springt rechtzeitig ab und achtet besonders auf die Stellen, an denen sich Holzwände befinden.

Xilebo

Sobald Ihr den Raum betretet, in dem sich der Endgegner befindet, taucht Kamek auf und verwandelt mit seinen magischen Kräften einen eher harmlosen Elixbo in den furchterregenden Xilebo. Beschießt ihn einfach mit Eiern und versucht, ihm die Hose auszuziehen. Hat er sie verloren, wird er sich verschämt davonmachen.

Donut Panik

Welt 1-5

Wer sich zu lange auf einer Donut-Plattform aufhält, der wird sein blaues Wunder erleben. Plötzlich macht es „Schwups" und man fällt in die Tiefe. Ständiges Hüpfen kann hier besonders hilfreich sein. Eine weitere Schwierigkeit in diesem Level ist der mitscrollende Bildschirm. Ihr habt keine Zeit, um eine kleine Pause einzulegen, weil Euer Yoshi sonst von dem Bildschirm plattgewalzt wird.

High Shy Guys

Welt 1-6

Die Shy Guys haben sich mit speziellen Stelzen ausgerüstet und treiben nun als High Shy Guys ihr Unwesen auf der Yoshi Insel. Mit [illegible] Shy Guys besiegt werden.



Welt 1-7 Lustiges Sporen Drama

Dieser Level wird von den Sporkys bevölkert. Das sind kleine lustige Sporen, die eine besondere Wirkung auf Yoshis haben. Doch so lustig dieser Level auch erscheinen mag, er birgt jede Menge gefährliche Situationen für einen kleinen Saurier, der ein Baby auf seinem Rücken transportiert. Wenn Ihr einen der Sporkys berührt habt, werdet Ihr Eure ganze Geschicklichkeit mit dem Controller beweisen müssen.

1 Das Mini Spiel

Um den Schlüssel zu finden, müßt Ihr mit den Eiern die Felsen oberhalb der Tür wegschlagen. Habt Ihr das versteckte Wölkchen gefunden, könnt Ihr es beschießen und den Schlüssel zum Mini Spiel „Goldregen" erhalten.

2 Die Sporkys!

Sobald Ihr einen Sporky berührt, geht es richtig rund in diesem Level. Yoshi schwinden die Sinne und er verliert die Orientierung. Die Steuerung ist in diesem Fall extrem schwer und Ihr müßt aufpassen, daß Ihr nicht in einen Abgrund fallt oder in einen der Gegner rennt. Nach einer Weile verschwindet der Effekt und Yoshi kann wieder ganz normal sehen.

3 Trampolin

Das Trampolin mit dem Pfeilsymbol erhaltet Ihr, wenn Ihr Euch auf den Holzstamm stellt und dann nach oben springt. Habt Ihr das Trampolin sichtbar gemacht, könnt Ihr damit hoch hinaus.

4 Wölkchen

Nachdem Ihr das Trampolin gefunden habt und nach oben gesprungen seid, befindet Ihr Euch in einem geheimen Abschnitt des Levels. Dort könnt Ihr auf der linken Seite einen Big Chomp entdecken. Diesen großen Stein müßt Ihr nach rechts rollen, um ein Fragezeichen-Wölkchen sichtbar zu machen. Die Wolke könnt Ihr nur mit dem Big Chomp aus ihrem Versteck locken. Habt Ihr die Wolke mit einem Ei beschossen, erscheint ein Supersamen, der in beachtlichem Tempo eine Pflanze wachsen läßt, die Euch an einen weiteren geheimen Ort bringt.

Welt 1-8 Schleimis Schloß

Nach all den aufregenden Erlebnissen in der ersten Welt, freut sich Yoshi, daß er nun endlich das erste Schloß erreicht hat. Dieses Schloß wird von dem unheimlichen Schleimi bewohnt. Schleimi hat sich gut verschanzt und wartet auf Euch.

1 Ritt in die Höhe

Diesen interessanten Gegner müßt Ihr benutzen, um ganz nach oben zu kommen. Er trägt eine Plattform auf seinem Kopf, auf die Ihr im richtigen Augenblick springen müßt.

2 Schalter

Wenn Ihr einen dieser Schalter aktiviert, werden sich die Plattformen mit der jeweiligen Farbe drehen. Ihr könnt dann unbeschadet auf sie springen.

Schleimi

Schleimi ist ein echt schwabbeliger Schleimhaufen, der an futuristisches Protoplasma erinnert. Nach Kameks kurzer Zauberbehandlung greift er an und versucht, Euch mit seinem schleimigen Körper zu erdrücken. Schießt ihm die Eier entgegen, bis er kapituliert und auseinanderpoppt.

Laßt Euch bloß nicht unterkriegen!

Spezial 1 Bello Magma

Nachdem Ihr in allen vorhergehenden Level 100 Punkte erreicht habt, könnt Ihr das erste Speziallevel spielen. Dort erwartet Euch der Hund Schnüffel, der immer in die Richtung läuft, in die Yoshi schaut.



Und weiter geht die Reise durch das Regenbogenland. Begleiten wir Kirby auf seinem Abstecher zur vierten Regenbogeninsel. (mp)

4-1 LEVEL

Na, das kann ja heiter werden. Ein verwöhnter Edelknödel inmitten von Eis und Schnee. Und weit und breit keine Pantoffeln, um die kleinen Stummelchen zu wärmen. Ganz zu schweigen davon, daß man sich ohne Mütze und Schal einen fiesen Knödelschnupfen holen kann. Aber unser Held Kirby läßt sich von den widrigen Wetterverhältnissen nicht beirren und macht sich tapfer auf den Weg. Ein Knödel ohne Furcht und Tadel!

1 Feuer & Flamme für Rick

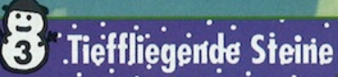
Schnell entdeckt Kirby das Verlies, in dem Dark Matter den putzigen Hamster Rick eingesperrt hat. Da Rick ein guter Freund aus Kirbys Jugend ist und sich auf Eis im Gegensatz zu ihm auch ohne Ausrutscher bewegen kann, startet Kirby sofort eine Befreiungsaktion.



START

2 Feuer frei!

Kirby liebt feurige Überraschungen. Als flambierter Knödel setzt er seinen Gegnern ordentlich zu. Welch ein wundervoller Anblick: Unser kugelrunder Freund Kirby reitet auf einem feuerspeienden Hamster durch das Land. Um ein Haar hätten sich sämtliche Gegner kaputt gelacht. So aber müssen Rick und Kirby ihre Widersacher doch mit der Feuerattacke bekämpfen.



3 Tieffliegende Steine

Ja, wo gibt's denn so was? Ein Gegner, der aussieht wie ein wildgewordener Fernseher und mit Steinen schmeißt? Aber keine Angst, er ist gar nicht so gefährlich wie er den Anschein macht. Studiert seine Bewegungen und schluckt die Steine, mit denen er nach Kirby wirft. Wenn es Euch dreimal gelingt, den Gegner mit seinen eigenen Steinen zu treffen, ist er erledigt. Also ran an die Arbeit.



Springt über den Gegner, wenn Ihr nicht von ihm erwischt werden wollt.

Zu B

Zu A

A

ZIEL

4-2 LEVEL

Jetzt fängt es auch noch an zu schneien. Und überhaupt weht ein ordentlicher Wind, der sogar unseren nicht gerade zierlichen Klops durch die Luft wirbelt. Doch obwohl der Sturm pfeift, kann Kirby das leise Geheule eines Uhus hören. Das muß Coo sein!



1 Über den Wolken...

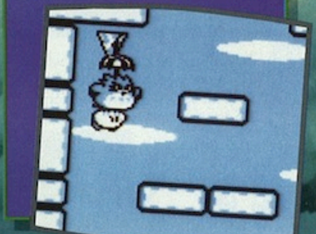
Am Boden wimmelt es von Fieslingen und unangenehmen Kreaturen. Aber Kirby kann ja jederzeit sanft in die Lüfte entschweben. Sollte er noch in Begleitung des Hamsters Rick sein, dann ist es ratsam, sich hier von ihm zu verabschieden. Kirby kann die tiefen Abgründe ja fliegenderweise überqueren.



Ist er nicht süß, unser kleiner Wonneproppen?

2 Schirm-Herr Kirby

Obwohl es gar nicht nach Regen aussieht, empfiehlt es sich für Kirby, sich einen Schirm zu besorgen. Der schützt vor unangenehmen Überraschungen von oben. Wenn er mit Coo unterwegs ist, könnt Ihr gleich zur linken Tür entschweben. Ist Kirby alleine, dann macht einen Abstecher zur rechten Tür.

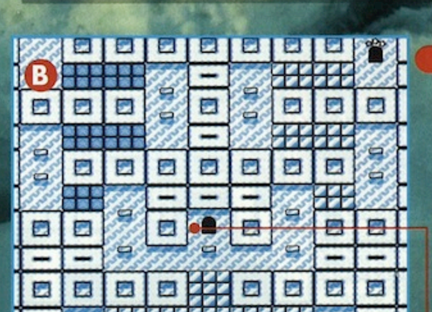


START

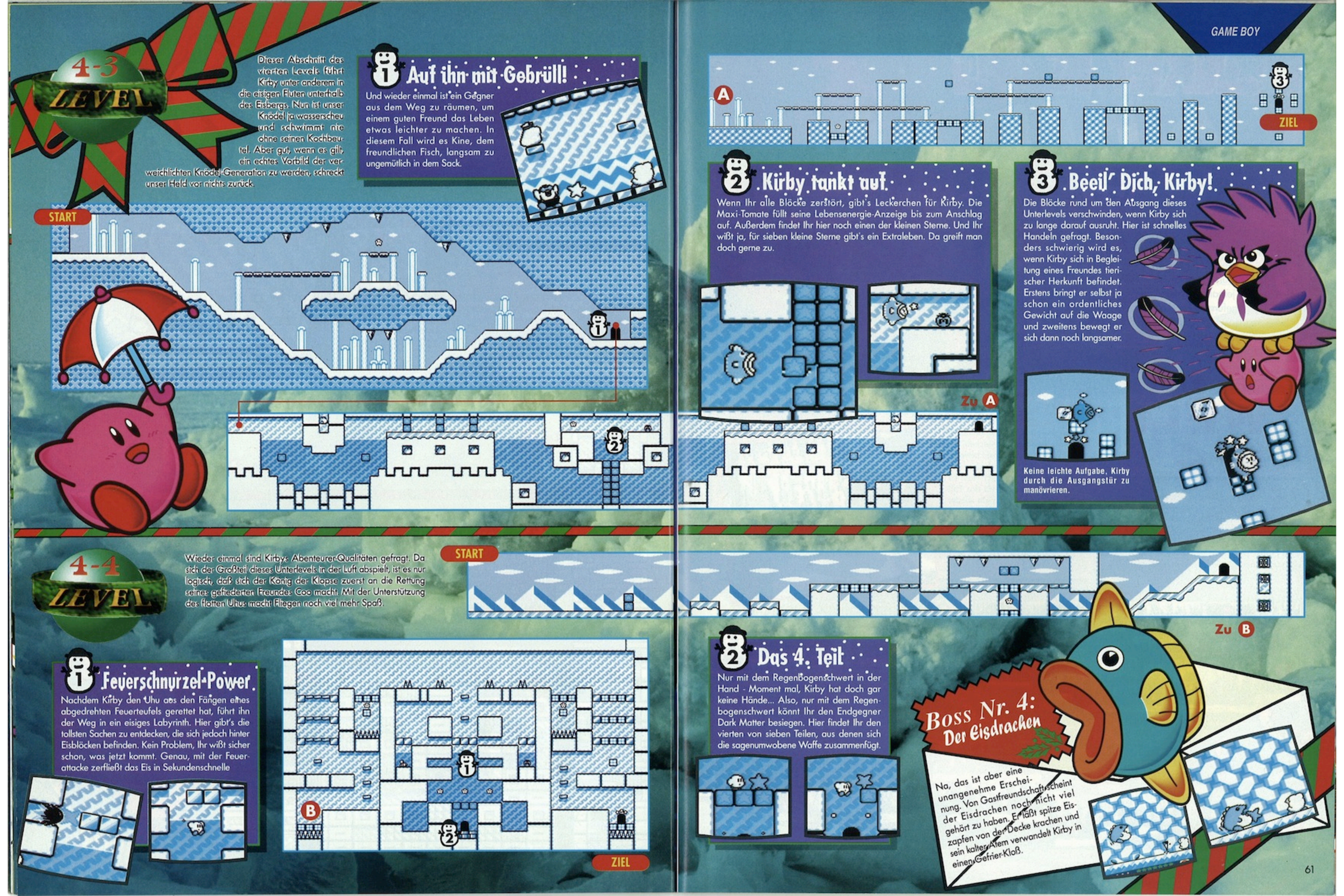


3 Feuer & Eis

Um Euch später durch die Eisblöcke „durchbrennen" zu können, solltet Ihr an dieser Stelle eine gehörige Portion Feuer tanken. Wenn Kirby den Feuerschnurzel schluckt, wird es ihm nicht nur von innen etwas wärmer. Auch die Eisblöcke im folgenden Labyrinth stellen dann kein großes Problem mehr dar. Mit seinem heißen Atem bringt Freund Kirby selbst den größten Eisblock zum dahinschmelzen.



ZIEL



4-3 LEVEL

Dieser Abschnitt des vierten Levels führt Kirby unter anderem in die eisigen Fluten unterhalb des Eisbergs. Nun ist unser Knödel ja wasserscheu und schwimmt nie ohne seinen Kochbeutel. Aber gut, wenn es gilt, ein echtes Vorbild der verweichlichten Knödel-Generation zu werden, schreckt unser Held vor nichts zurück.

1 Auf ihn mit Gebrüll!

Und wieder einmal ist ein Gegner aus dem Weg zu räumen, um einem guten Freund das Leben etwas leichter zu machen. In diesem Fall wird es Kine, dem freundlichen Fisch, langsam zu ungemütlich in dem Sack.

2 Kirby tankt auf

Wenn Ihr alle Blöcke zerstört, gibt's Leckerchen für Kirby. Die Maxi-Tomate füllt seine Lebensenergie-Anzeige bis zum Anschlag auf. Außerdem findet Ihr hier noch einen der kleinen Sterne. Und Ihr wißt ja, für sieben kleine Sterne gibt's ein Extraleben. Da greift man doch gerne zu.

3 Beeil' Dich, Kirby!

Die Blöcke rund um den Ausgang dieses Unterlevels verschwinden, wenn Kirby sich zu lange darauf ausruht. Hier ist schnelles Handeln gefragt. Besonders schwierig wird es, wenn Kirby sich in Begleitung eines Freundes tierischer Herkunft befindet. Erstens bringt er selbst ja schon ein ordentliches Gewicht auf die Waage und zweitens bewegt er sich dann noch langsamer.

Keine leichte Aufgabe, Kirby durch die Ausgangstür zu manövrieren.

4-4 LEVEL

Wieder einmal sind Kirbys Abenteurer-Qualitäten gefragt. Da sich der Großteil dieses Unterlevels in der Luft abspielt, ist es nur logisch, daß sich der König der Klapse zuerst an die Rettung seines gefiederten Freundes Coo macht. Mit der Unterstützung des flotten Uhus macht Fliegen noch viel mehr Spaß.

1 Feuerschnurzel-Power

Nachdem Kirby den Uhu aus den Fängen eines abgedrehten Feuerteufels gerettet hat, führt ihn der Weg in ein eisiges Labyrinth. Hier gibt's die tollsten Sachen zu entdecken, die sich jedoch hinter Eisblöcken befinden. Kein Problem, Ihr wißt sicher schon, was jetzt kommt. Genau, mit der Feuerattacke zerfließt das Eis in Sekundenschnelle

2 Das 4. Teil

Nur mit dem Regenbogenschwert in der Hand - Moment mal, Kirby hat doch gar keine Hände... Also, nur mit dem Regenbogenschwert könnt Ihr den Endgegner Dark Matter besiegen. Hier findet Ihr den vierten von sieben Teilen, aus denen sich die sagenumwobene Waffe zusammenfügt.

Boss Nr. 4: Der Eisdrachen

Na, das ist aber eine unangenehme Erscheinung. Von Gastfreundschaft scheint der Eisdrachen noch nicht viel gehört zu haben. Er läßt spitze Eiszapfen von der Decke krachen und sein kalter Atem verwandelt Kirby in einen Gefrier-Kloß.



Begleitet Donkey Kong durch das aufregendste Dschungelabenteuer, das jemals auf dem (Super) Game Boy stattgefunden hat. Laßt Euch in eine tropische Landschaft entführen und haltet die Bananen griffbereit! (jk)

WELT 3-1

Alles was Affen so an Action brauchen, werden Donkey und Diddy in diesem Level finden. Gegner, tiefe Abgründe, wackelige Plattformen und noch vieles mehr müssen bewältigt werden, bevor das Ziel erreicht ist. Kein Wunder also, daß die beiden Dschungelfreaks sich gehörig anstrengen werden, um vor Cranky nicht als Versager dazustehen und seine abwertenden Sprüche anhören zu müssen.



WELT 3-2

In diesem Abschnitt werden die Affen ihre Sprungfähigkeiten unter Beweis stellen müssen. Ihr müßt versuchen den Berg zu erklimmen und dabei auch noch gleichzeitig auf die gefährlichen Steinlawinen achten. Ein guter Freund wartet auf Euch: Rambi, das Rhinozeros. Ein Ritt auf diesem wilden Gesellen, wird Euch eine kleine Verschnaufpause ermöglichen. Also rein ins Vergnügen!

Vorsicht! Fels kreuzt Weg!

WELT 3-3

„Uh, uh, uh!", das heißt in der Affensprache so viel wie „Mann, ich glaub mir wird übel. Ich bin nicht schwindelfrei!". Schwindelfrei solltet Ihr aber sein, denn in diesem Level schwebt Ihr auf einer Plattform, die Euch über den gähnenden Abgrund bringt. Heikel wird die Sache, wenn Euch zusätzlich noch Gegner über den Weg laufen!

WELT 3-4

In diesem eisigen Level werden Donkey und Diddy Kong bestimmt einige Schwierigkeiten haben. Doch die beiden sind glücklicherweise mit einem dicken Fell ausgestattet und frieren deshalb nicht allzusehr. Nur der rutschige Boden verschafft ihnen einige Probleme. Seid in diesem Level sehr vorsichtig und rennt nicht einfach überhastet los!

1 Das Kanonenfaß

Dieses besondere Kanonenfaß ist nur sehr schwer zu erreichen. Ihr müßt, sobald Ihr das Level betreten habt, sofort nach links laufen und gleich in das Faß springen. Habt Ihr zu lange gebraucht, wird das Faß nach oben segeln und nicht wieder herunterkommen. Ist Euch diese Aktion nicht gleich gelungen, braucht Ihr nicht zu verzweifeln. Übung macht den Meister! Habt Ihr es geschafft, erhaltet Ihr das „K".

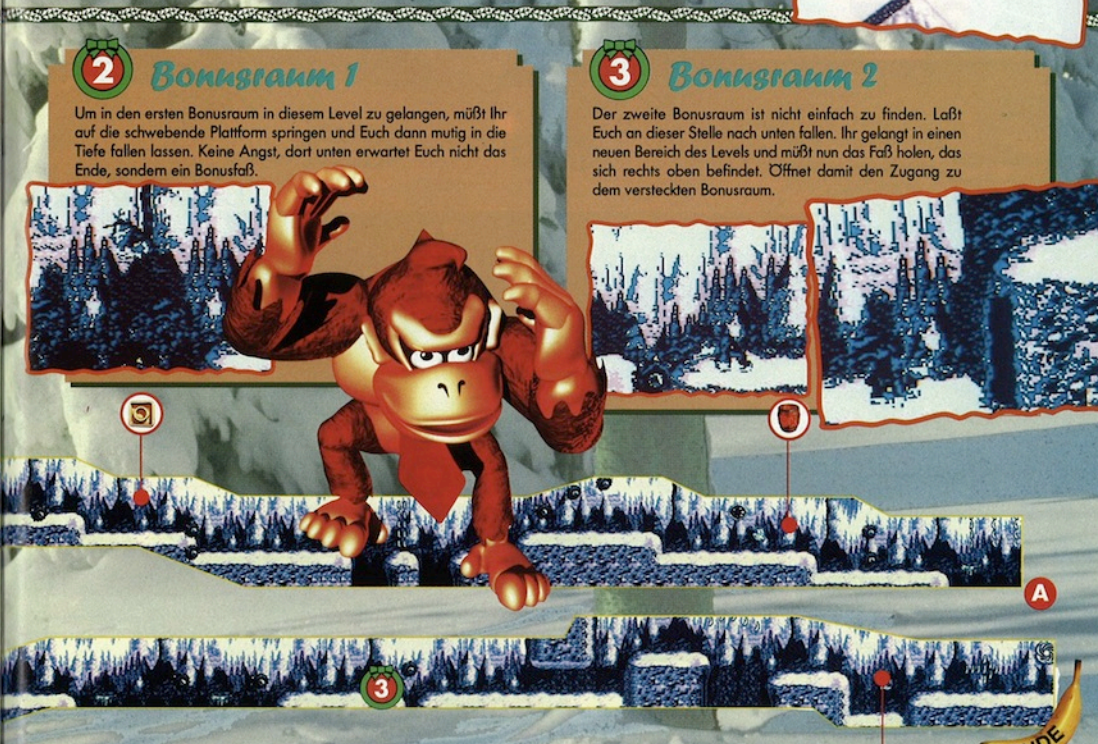


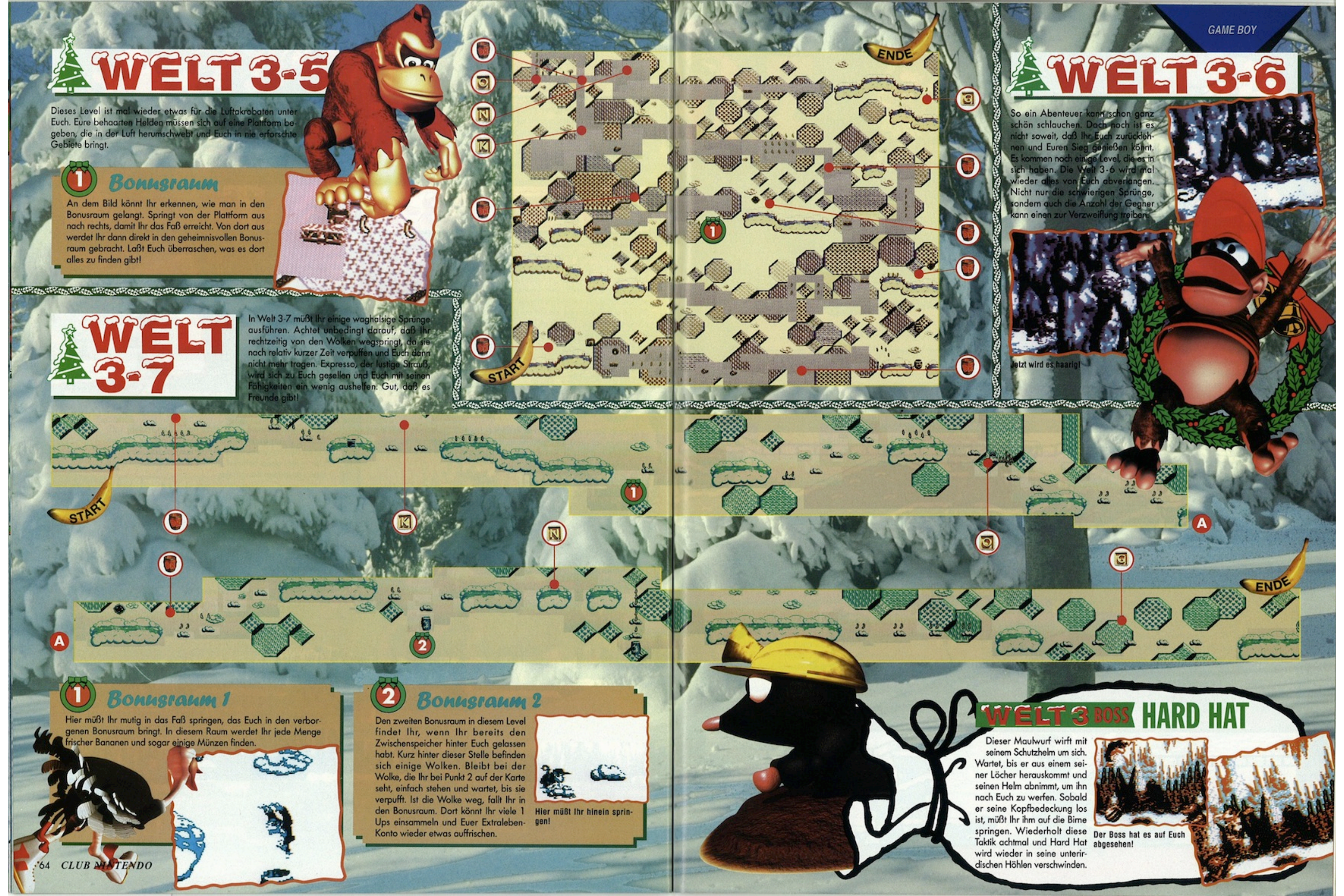
2 Bonusraum 1

Um in den ersten Bonusraum in diesem Level zu gelangen, müßt Ihr auf die schwebende Plattform springen und Euch dann mutig in die Tiefe fallen lassen. Keine Angst, dort unten erwartet Euch nicht das Ende, sondern ein Bonusfaß.

3 Bonusraum 2

Der zweite Bonusraum ist nicht einfach zu finden. Laßt Euch an dieser Stelle nach unten fallen. Ihr gelangt in einen neuen Bereich des Levels und müßt nun das Faß holen, das sich rechts oben befindet. Öffnet damit den Zugang zu dem versteckten Bonusraum.





WELT 3-5

Dieses Level ist mal wieder etwas für die Luftakrobaten unter Euch. Eure behaarten Helden müssen sich auf eine Plattform begeben, die in der Luft herumschwebt und Euch in nie erforschte Gebiete bringt.

1 Bonusraum

An dem Bild könnt Ihr erkennen, wie man in den Bonusraum gelangt. Springt von der Plattform aus nach rechts, damit Ihr das Faß erreicht. Von dort aus werdet Ihr dann direkt in den geheimnisvollen Bonusraum gebracht. Laßt Euch überraschen, was es dort alles zu finden gibt!

WELT 3-6

So ein Abenteuer kann schon ganz schön schlauchen. Doch noch ist es nicht soweit, daß Ihr Euch zurücklehnen und Euren Sieg genießen könnt. Es kommen noch einige Level, die es in sich haben. Die Welt 3-6 wird mal wieder alles von Euch abverlangen. Nicht nur die schwierigen Sprünge, sondern auch die Anzahl der Gegner kann einen zur Verzweiflung treiben.

Jetzt wird es haarig!

WELT 3-7

In Welt 3-7 müßt Ihr einige waghalsige Sprünge ausführen. Achtet unbedingt darauf, daß Ihr rechtzeitig von den Wolken wegspringt, da sie nach relativ kurzer Zeit verpuffen und Euch dann nicht mehr tragen. Expresso, der lustige Strauß, wird sich zu Euch gesellen und Euch mit seinen Fähigkeiten ein wenig aushelfen. Gut, daß es Freunde gibt!

1 Bonusraum 1

Hier müßt Ihr mutig in das Faß springen, das Euch in den verborgenen Bonusraum bringt. In diesem Raum werdet Ihr jede Menge frischer Bananen und sogar einige Münzen finden.

2 Bonusraum 2

Den zweiten Bonusraum in diesem Level findet Ihr, wenn Ihr bereits den Zwischenspeicher hinter Euch gelassen habt. Kurz hinter dieser Stelle befinden sich einige Wolken. Bleibt bei der Wolke, die Ihr bei Punkt 2 auf der Karte seht, einfach stehen und wartet, bis sie verpufft. Ist die Wolke weg, fallt Ihr in den Bonusraum. Dort könnt Ihr viele 1 Ups einsammeln und Euer Extraleben-Konto wieder etwas auffrischen.

Hier müßt Ihr hinein springen!

WELT 3 BOSS HARD HAT

Dieser Maulwurf wirft mit seinem Schutzhelm um sich. Wartet, bis er aus einem seiner Löcher herauskommt und seinen Helm abnimmt, um ihn nach Euch zu werfen. Sobald er seine Kopfbedeckung los ist, müßt Ihr ihm auf die Birne springen. Wiederholt diese Taktik achtmal und Hard Hat wird wieder in seine unterirdischen Höhlen verschwinden.

Der Boss hat es auf Euch abgesehen!

Asterix Obelix



Das unschlagbare Team, Asterix und Obelix (und natürlich auch Idefix), verursacht bei den 8-Bit-Fans einen erhöhten Pulsschlag. Unaufhaltsam spielen sich die Gallier in die Herzen der Videospiele-Freaks und machen den Römern bei diesem Abenteuer auf dem (Super) Game Boy mächtig Dampf. (jk)

Helvetien: Level 3

Die ersten beiden Level in Helvetien haben wir bereits in der letzten Ausgabe ausführlich beschrieben. Die Reise durch die alte Schweiz führt die Gallier nun in den dritten, helvetischen Level. In diesem Abschnitt befinden sich die Zaubertrank-Genießer in einem eisigen Gebirge. Als die Gallier die Wette gegen die Römer angenommen hatten, wußte noch keiner, daß das Abenteuer Asterix und Obelix sogar in tief verschneite Berge führen würde. Kein Wunder, daß die beiden Unschlagbaren gut aufpassen müssen, um sich keinen Schnupfen zu holen.

❶ Gewagter Sprung

Gleich zu Beginn des dritten Levels, werdet Ihr einen gefährlichen Sprung vollführen müssen, um den Helden über den Abgrund zu bringen. Hierbei ist es wichtig, daß Ihr einen turbomäßigen Anlauf nehmt und erst im allerletzten Moment von dem Felsvorsprung abspringt. Um Eure Spielfigur rennen zu lassen, müßt Ihr das Steuerkreuz zweimal schnell hintereinander in eine Richtung drücken.

❷ Wo geht's lang?

Eigentlich ist es egal, ob Ihr die obere oder untere Route wählt. Aber wenn Ihr alle Geheimnisse in diesem Level finden wollt, dann solltet Ihr beide Hängebrücken ausprobieren. Trefft Ihr auf einen römischen Speerwerfer, solltet Ihr Euch rechtzeitig ducken, um dem Speer auszuweichen.

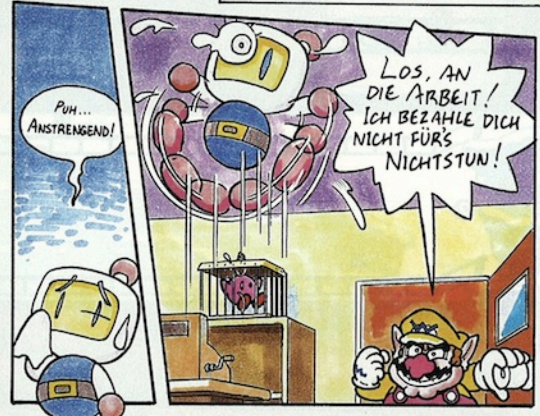
Helvetien: Level 4

Nachdem Ihr die eisigen Berge erfolgreich hinter Euch gelassen habt, könnt Ihr nun versuchen, Vreneli, den Bankdirektor zu befreien. Er wurde von den Römern in einen seiner eigenen Tresore gesperrt. Um die Tresore aufzusprengen, müßt Ihr die Fässer an den Kerzen vorbeischieben. Die Dynamitfässer werden auf diese Weise gezündet und explodieren nach einer kurzen Zeit. Geht nicht zu nahe an die Sprengkörper heran, sonst bekommt Eure Spielfigur bei einer Explosion Energie abgezogen. Habt Ihr alle Fässer im Kellergewölbe verbraucht, müßt Ihr nach oben klettern und die Fässer hinunterwerfen. Nach der Befreiung des Bankdirektors gelangt Ihr an ein neues Reiseziel: Griechenland.

Ob Vreneli hier drinnen versteckt ist?


WARIOS
WEIHNACHTSMÄRCHEN
ES WEIHNACHTET. NICHT NUR BEI UNS, SONDERN AUCH IN DER VIDEOSPIELWELT. DOCH NICHT ALLE SCHEINEN ZU WISSEN, DASS DAS FEST DER NÄCHSTENLIEBE BEVOR STEHT...


WILLKOMMEN IN WARIOS BOMBENLADEN! HIER DEINE BESTELLTE MARZIPANBOMBE. FROHE WEIHNACHTEN!


PUH... ANSTRENGEND!
LOS, AN DIE ARBEIT! ICH BEZAHLE DICH NICHT FÜR'S NICHTSTUN!


SCHON GUT WARIO, ICH MACH JA SCHON. OH, EIN KUNDE...
RUHE DA DRAUSSEN! DIE HUGO-SHOW FÄNGT GERADE AN!


DER TYP HIER HAT EINE ÜBERRASCHUNGSBOMBE BESTELLT. WAS SOLL ICH IHM GEBEN?


DAS WERDE ICH... ICH HABE EINEN JOB FÜR DICH! ALS ÜBERRASCHUNGSBOMBE!
LASS MICH ENDLICH RAUS HIER!
AUFHÖREN! DIESE FARBE STEHT MIR NICHT!
KLAPPE KNÖDEL!


HIER IST IHRE ÜBERRASCHUNGSBOMBE! VIEL SPASS DAMIT!
ABGEFAHREN!


DIESER VOLLIDIOT WIRD NOCH SEIN BLAUES WUNDER ERLEBEN.


WENIGE MINUTEN SPÄTER...
DAS IST JA KOMISCH... DIE SCHACHTEL BEWEGT SICH!


UUPS!
WARIO, DU HAST MICH HEREINGELEGT! STATT EINER BOMBE HABE ICH EINEN QUASSELNDEN DREAMLANDER BEKOMMEN! DU SCHLIMMER!


ÄH, CHEF! KRIEGE ICH AN WEIHNACHTEN URLAUB?!


URLAUB? DU WAGST ES, MICH DAS ZU FRAGEN?

Du kleiner, nichtsnutziger Versager! Ich gebe Dir Urlaub, und zwar für immer! Du bist gefeuert! Lass Dich hier nicht mehr blicken!

Mir reicht's für heute! Ich gehe heim und hau mich in die Falle!

Geld... Geld... Geld...

Frauen... Frauen... Frauen...

Macht... Macht... Macht...

Wach auf, Wario! Du bist ein schlechter Mensch!

Deshalb werde ich Dir etwas zeigen!

Ich bin der Geist der Vergangenheit und ich werde dich an dein vergangenes Leben erinnern! Steh auf und folge mir!

Ein Geist! Bitte, tu mir nichts!





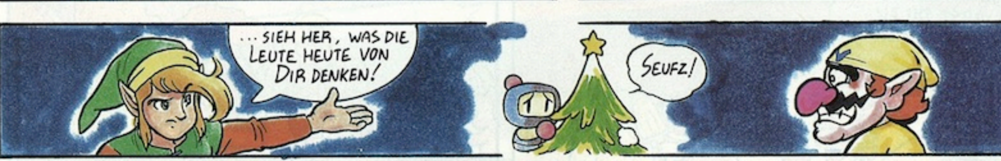














UND NUN, ALS LETZTES, WERDE ICH DIR DEINE ZUKUNFT ZEIGEN!

HILFE... VERSCHONE MICH... ICH WILL AUCH ALLES WIEDER GUTMACHEN!

ICH BIN DER GEIST DER ZUKUNFT! FOLGE MIR UND SIEH...

...WAS DIE ZUKUNFT DIR BRINGEN WIRD!

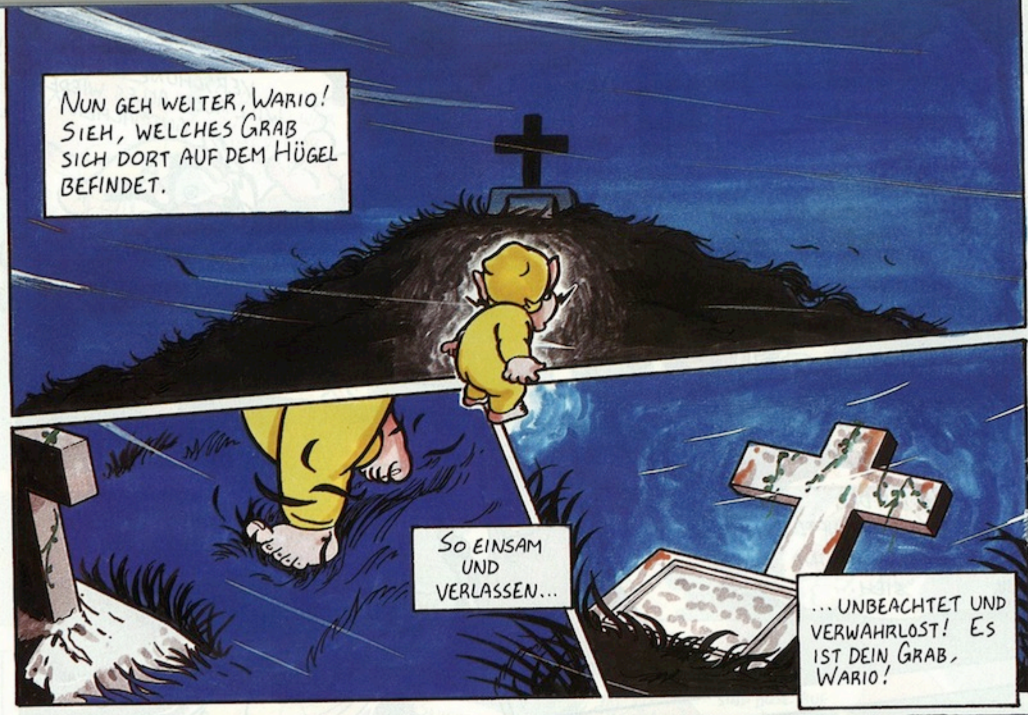
EIN SPIELWAREN-GESCHÄFT IN DER ZUKUNFT...

HABEN SIE WARIO-SPIELE?

WARIO? GANZ BESTIMMT NICHT! FÜR DIESEN GEMEINEN KERL INTERESSIERT SICH NIEMAND MEHR!

ER HAT RECHT!

WARIO IST BLÖD! WIR NEHMEN LIEBER DAS NEUESTE MARIO-SPIEL!



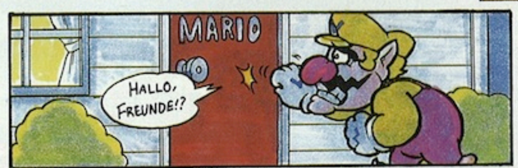








NACHDEM WARIO SICH BEI ALLEN ENTSCHULDIGT HATTE, WAR ER JEDOCH NOCH IMMER ALLEIN...



ER BESCHLOSS, WEIHNACHTEN BEI SEINEN EINSTIGEN FREUNDEN ZU VERBRINGEN. WENN SIE IHN LASSEN WÜRDEN...



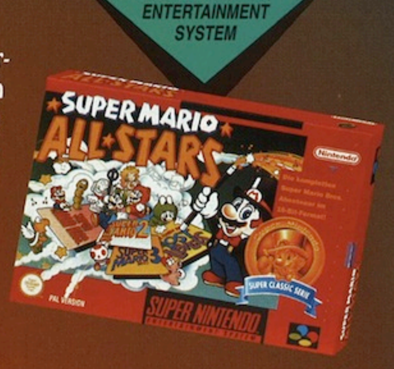


Super Nintendo SUPER CLASSIC SERIE



Super Mario All Stars

Genießt die Abenteuer Eures Lieblings-Klempners im Viererpack: Super Mario All-Stars vereint vier Spiele der legendären Super Mario Serie auf einer Spielkassette. Damit bildet diese einzigartige Zusammenstellung das Herzstück der Super Nintendo Classic Serie. Die ehemaligen NES-Spiele wurden neu programmiert und überzeugen durch verbesserte Grafik und einen tollen Sound. Diese vier genialen Klassiker dürfen in keiner gutsortierten Videospielsammlung fehlen, denn sie haben bis heute nichts von ihrer Faszination verloren. Super Mario in Höchstform! (mp)





Super Mario Bros.

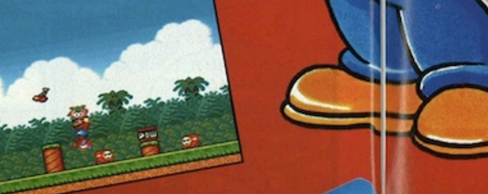
Dieses Spiel kam vor zehn Jahren zum ersten Mal auf den Markt und begeistert seitdem Millionen Spieler auf der ganzen Welt. Begleitet die Mario Brothers Mario und Luigi auf ihrem Weg durch das Königreich der Schwammerl und helft Ihnen dabei, Bowser und seine gemeinen Gehilfen zu bekämpfen. Schließlich gilt es, die anmutige Prinzessin Toadstool aus seiner Burg zu befreien. Und da Mario bei seinen Auftritten in Donkey Kong schon Erfahrung im Retten junger Damen gesammelt hat, kennt er keine Furcht.





Super Mario Bros. 2

Ursprünglich fesselte dieses Game die japanischen Kids unter dem Namen Doki Doki Panic. Von dem warpenden Klempner Mario weit und breit keine Spur! Doch da jede Erfolgsgeschichte eine Fortsetzung braucht und die Nachfrage nach neuen Mario-Abenteuern ungeheuer groß war, machten sich die japanischen Programmierer schnell daran, neue Charaktere einzubauen. Und so kann man in Super Mario Bros. 2 wählen, ob man sich der Herausforderung als Mario, Luigi, Toad oder Prinzessin Toadstool stellen will. In Subcon, dem Land der Träume, kämpfen sie gegen Wart, den Schöpfer der Alpträume.



Super Mario Bros. 3

Das erfolgreichste Videospiel aller Zeiten erschien 1991 in Deutschland. Es führt das dynamische Duo Mario und Luigi in die Schwammerlwelt, die an das Königreich der Schwammerl grenzt. Hier ist die gewohnte Ruhe empfindlich gestört, da Bowsers fieser Nachwuchs die Bewohner tyrannisiert. Die sieben Sprößlinge haben sich jeweils eine Schwammerlregion unter den Nagel gerissen und stiften Unruhe in der sonst so friedlichen Welt. Doch Mario wäre nicht Mario, wenn er hier nicht eingreifen würde. Der geniale Verwandlungskünstler bekämpft die Bowser-Nachkömmlinge in seinen Rollen als Super-Mario, Waschbär-Mario, Feuer-Mario, Frosch-Mario, Waschbäranzug-Mario und Hammer-Mario. Eine geballte Ladung Mario-Power für echte Fans!



Super Mario Bros. – The Lost Levels

Das geheimnisvolle vierte Spiel der Super Mario All-Stars Kassettte ist eine echte Rarität. Nur auf dieser Zusammenstellung findet Ihr das Spiel, daß in Japan der Nachfolger von Super Mario Bros. war. The Lost Levels ist sehr stark an Super Mario Bros. angelehnt, aber viel schwieriger zu bewältigen. Eine Herausforderung für die Freaks unter Euch!

Es ist gar keine leichte Aufgabe, sich den Superpilz zu schnappen, um aus Mario einen Super Mario zu machen. Aufgepaßt bei den Warp-Zonen. Wer nur ein bißchen pennt, wird in Welt 4 wieder in die erste Welt zurücktransportiert. Genauso wie vor diesem Negativ-Warp sollte man sich vor dem Minipilz hüten, er läßt Mario im Nu schrumpfen.







SUPER MARIO KART



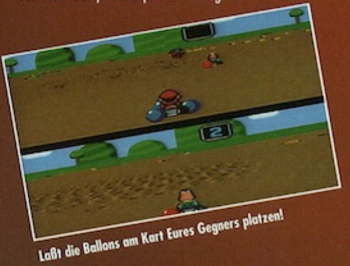
Das fetzigste – und wohl auch populärste – Rennspiel aller Zeiten für das Super Nintendo ist „Super Mario Kart". Wen wundert es da, daß dieses geniale Go-Kart-Spektakel einen ganz besonderen Platz in der Klassik-Serie einnimmt und immer noch hunderttausende Fans begeistert? (jk)

Mario & Co.

Bei „Super Mario Kart" habt Ihr die Möglichkeit mehrere Kart-Piloten auszuwählen. Ob nun Koopa, Toad, Bowser, Mario, Luigi, Donkey, Prinzessin Toadstool oder Yoshi Euer persönlicher Favorit ist, bleibt ganz allein Euch überlassen. Jeder der Fahrer hat seine eigenen kleinen Tricks auf Lager und versucht als erster ins Ziel zu fahren. Doch aufgepaßt! Nur Gas geben, wird Euch nicht weit bringen. Ihr müßt die anderen Fahrer überlisten, ausbremsen, in gefährlichen Kurven überholen und darauf achten, nicht abgeschossen zu werden. Nicht abgeschossen zu werden? Klar, bei „Super Mario Kart", geht es nicht nur darum, die Runden abzufahren bis man einen dumpfen Drehwurm bekommen hat, viel mehr müßt Ihr so nützliche Gegenstände, wie zum Beispiel Bananenschalen, Schildkrötenpanzer, Pilze, Sterne und noch vieles mehr einsetzen, um Eure Kontrahenten auszutricksen. Doch auch die Gegner haben einige Überraschungen auf Lager und werden versuchen, Euch von der Piste zu drängen.

Doppelter Spaß

Der Zwei-Spieler-Modus verdoppelt den sowieso schon garantierten Spaßfaktor ins Unermeßliche. Im Battle-Modus ist es besonders wichtig, über einen perfekten Fahrstil zu verfügen. Ihr müßt versuchen, Euch gegenseitig die Ballons vom Kart-Gefährt zu schießen. Dies funktioniert am besten mit den roten Schildkrötenpanzern. Testet welcher Kartfahrer unter Euch über mehr Dampf im Auspuffrohr verfügt!



Laßt die Ballons am Kart Eures Gegners platzen!

Bananen und Pilze

Ein ganz besonderer Zusatz bei Super Mario Kart sind die Fragezeichenfelder, die in jeder einzelnen der vielen Strecken enthalten sind. Fahrt Ihr darüber, erhaltet Ihr einen nützlichen Gegenstand, den Ihr gegen Eure Gegner einsetzen könnt. Die Bananenschalen zum Beispiel bringen Eure Konkurrenz zum Schleudern und die grünen und roten Panzer können als Wurfgeschosse benutzt werden. Natürlich warten noch mehr Gegenstände auf ihren Einsatz. Setzt sie nicht unbedacht ein, denn sie können Euch – im richtigen Augenblick eingesetzt – den ersten Platz bescheren.



Der Stern macht Euch kurze Zeit unverwundbar und gibt Eurem Motor noch etwas Saft hinzu.

Time Trial

Der Time Trial-Modus ist ein echter Trainingskurs. Hier könnt Ihr versuchen, Euren eigenen Rekord zu brechen. Drückt das Gaspedal bis zum Bodenblech durch und zischt in die Kurven, daß die Reifen qualmen. Im Time Trial-Modus könnt Ihr endlich allen beweisen, daß ein Formel 1 Pilot (oder Pilotin!) in Euch steckt!



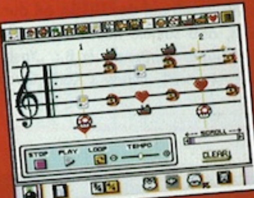
Nur der beste Kart-Fahrer wird den Rekord brechen können.



MARIO PAINT

Willkommen zum Spiel mit der Mouse! Im Rahmen der Super Classic Serie hat Nintendo den Kreativ-Knaller Mario Paint in der tollen roten Verpackung zu einem Wahnsinnspreis neu aufgelegt. In diesem Spiel seid Ihr Euer eigener Star. Mit Marios Computer-Mouse könnt Ihr malen, Musik komponieren und sogar einen richtigen Kurz-Trickfilm mit dem passenden Soundtrack entwerfen. Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. (mp)





Mit Mario Meisterwerke malen

Laßt den Zeichenstift über das Blatt bzw. den Mousepfeil über den Bildschirm flitzen. In jedem von Euch steckt ein kleiner Picasso. Der elektronische Malkasten ist bis zum Rand mit den feinsten Mal-Werkzeugen gefüllt. Ihr könnt mit verschieden dicken Stiften zeichnen oder mit der Sprühdose in den grellsten Farben Graffiti-Kunstwerke zaubern. Und wenn Ihr mit der flotten Mouse das Mario-Symbol anklickt, gibt's tonnenweise witzige Stempelvorlagen zu bestaunen oder selbst zu entwerfen. Bloß keine Angst, wenn mal ein Strich daneben geht. Euer treuer Begleiter Löschflitzi macht die letzte Aktion rückgängig. Außerdem stehen Euch fünfzehn verschiedene Stift- und Flächenradierer zur Verfügung. Mit einem Videorekorder könnt Ihr Eure schönsten Werke sogar auf Band aufnehmen und beispielsweise als Video-Gruß an Eure Freunde schicken. Also, immer locker drauf los gemalt!









Let the Music play!

Hier ist Euer musikalisches Talent gefragt. Ein paar Klicks mit der Computer-Mouse und fertig ist die erste selbstarrangierte Sinfonie. In Marios Tonstudio ist es wirklich kinderleicht, einen echten Ohrwurm zu produzieren. Insgesamt stehen fünfzehn verschiedene Klangeffekte zur Auswahl. Eure Freunde werden sich kaputtlachen, wenn Ihr so witzige Klänge wie muhende Kühe, quiekende Schweine oder miauende Katzen in Eure Komposition einbaut. Auf dem Notenblatt kann man alle Musiknoten vom tiefen H über das mittlere C bis zum hohen G einsetzen. Drei übereinandergesetzte Klangeffekte ergeben einen Akkord. Mal sehen, wer mit seinen Mario Paint-Songs demnächst die Hitparade stürmt.

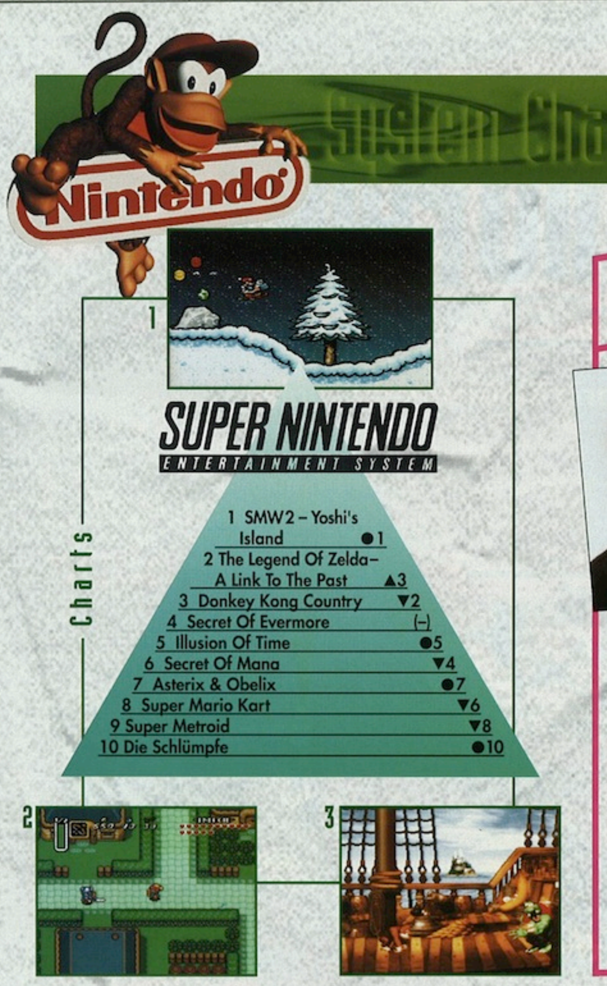
Als die Bilder Laufen lernten

Mit der Zeichentrick-Funktion könnt Ihr den von Euch gezeichneten Figuren Leben einhauchen. Malt vier, sechs oder neun verschiedene Bilder, in denen sich ein Objekt Stück für Stück bewegt. Dann greift Mario in seine Trickfilm-Trickkiste: Er zeigt die einzelnen Bilder in schneller Abfolge. Damit wirken sie wie ein echter Zeichentrick-Film. Wenn Ihr dann noch eine passende Musik zu Eurem Kurzfilm komponiert, seid Ihr auf dem richtigen Weg zum Kult-Regisseur...



Hau' die Mücke

Für reaktionsschnelle Videospiel-Freaks bietet Mario Paint noch einen ganz besonderen Leckerbissen. Das Trainingsspiel Gnat Attack schickt Euch mit einer durch die Mouse gesteuerten Fliegenklatsche auf Mückenjagd. Wenn Ihr 100 kleine Quälgeister erledigt habt, kommt es zum Duell mit der Mückenkönigin Watinga. Mehr als nur ein Pausenfüller!

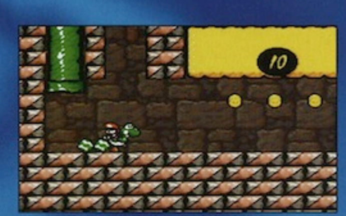


PROFI CHECK

NAME: Tatsuya Tokunaga
ALTER: 27
JOB: Financial Analyst

Seit Februar 1994 arbeitet Tatsuya nun schon bei Nintendo of Europe. Bevor er nach Deutschland versetzt wurde, studierte er in Japan am Kyoto College BWL (Betriebswirtschaftslehre) und kam dann 1992 eher zufällig zu Nintendo Co. Ltd. in Japan. An Deutschland reizen ihn besonders die tollen Grünanlagen in den Großstädten und außerdem ist er vom Umweltschutz, der in Deutschland betrieben wird, begeistert. Seine Hobbies sind Golf und Musik (Beatles, Queen etc.). In einer Band hämmert er auch selbst leidschaftlich auf seiner E-Gitarre und entlockt ihr rockige Töne. Sein Lieblingsspiel ist „Super Mario World 2 – Yoshi´s Island". Er freut sich schon riesig auf das Nintendo ULTRA 64. Zur Zeit wird ihm aber die Wartezeit auf das ULTRA 64 durch die Tatsache versüßt, daß soviele neue und großartige Spiele für das Super Nintendo (z.B.: „Yoshi´s Island", „Secret Of Evermore", „Diddy´s Kong Quest" etc.) erscheinen.

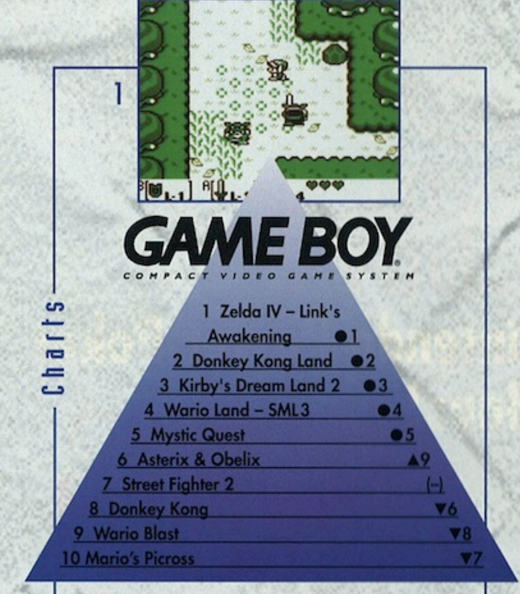
CHALLENGE



Dieses Mal haben wir eine echte Herausforderung für Euch. Es handelt sich um das Spiel „Super Mario World 2 – Yoshi´s Island". Wie heißt der Level, in dem sich der Bonusraum befindet, den Ihr auf dem Bild sehen könnt? Bei Eurer Suche wünschen wir Euch viel Spaß! (Übrigens: Die Lösung für dieses Problem findet Ihr im neuen „Yoshi's Island Spieleberater")

In der letzten Challenge hatten wir gefragt, wie der rote Yoshi heißt, der im „Yoshi´s Island"-Comic mitspielt. Die richtige Antwort lautet: NETTY!

Wir waren überrascht, wieviele von Euch den Comic bereits gelesen haben. Eine wahre Briefeflut erreichte uns. Hier nun die Liste der schnellsten Einsendungen: Isabel Schmidt, Scheeßel; Tobias Dechau, Dortmund; Marcel Kauf, Neukloster; Stephan Mescher, Vechta; Simon König, Dettingen; Fernando Arroyo Lorca, Gummersbach; Björn Weil, Lich; Rouven Nixdorf, Gelsenkirchen; Darek Jaraszynski, Voerde; Martin Postert, Horn-Bad Meinberg.



2



3



NOW PLAYING

Da sind sie, die aktuellen Lieblingsspiele der Redakteure. Lest, welche Spiele uns zur Zeit von den Socken hauen.

CLAUDE hat ein Herz für Babies in Zauberblasen. Er versucht Baby Mario in „Yoshi´s Island" vor dem fiesen Magikoopa Kamek zu retten und dabei auch noch in jedem Level 100 Punkte zu erreichen.

MARCUS durchstreift die verschiedenen Epochen in „Secret Of Evermore" und blüht jedesmal auf, wenn sich ein neuer Bösewicht auf dem Bildschirm zeigt, an dem er seine alchemistischen Formeln ausprobieren kann.

JOHN spielt gerade „Diddy´s Kong Quest", beneidet Dixies flatternde Haarpracht und entwickelt sich zu einem bananenverschlingenden Donkey-Freak.

MARKUS stürzte sich in das actionreiche „Asterix & Obelix"-Abenteuer und vermöbelt seitdem alle römischen Legionäre, die ihm über den Weg laufen.

THOMAS aktiviert alle Gehirnzellen und knobelt sich mit wissenschaftlicher Präzision (!) durch die vielen Level in „Tetris 2".

ANNETTE hat von John erfahren, daß es in „Diddy´s Kong Quest" jede Menge Bonusräume gibt und hat sich sogleich auf die Suche gemacht. Ob sie einen finden wird?



Stefan Becker aus Waldshut ist stolzer Besitzer einer NES- und einer Super Nintendo-Konsole. Seine sechs NES- und mittlerweile schon neun Super Nintendo-Spiele hat er alle bereits durchgespielt. Sein nächstes großes Ziel hat Stefan schon ganz klar vor Augen. Wie viele von Euch, wartet auch er schon sehnsüchtig auf das Nintendo ULTRA 64. Bis die neue Konsole erscheint, vertreibt sich Stefan seine Zeit mit Basketball und Karate. Für uns hat er seine liebsten Spiele zusammengestellt. Das ist Stefans Top Five:

1. Pac-Man 2 – The New Adventures
2. Donkey Kong Country
3. Secret Of Mana
4. The Legend Of Zelda – A Link To The Past
5. Super Mario Kart

1



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
ADVENTURES

Charts

1 The Legend Of Zelda – A Link To The Past ●1
2 Secret Of Evermore (–)
3 Illusion Of Time ▼2
4 Secret Of Mana ▼3
5 Soul Blazer ▼4

2



3



IHR HABT DIE MACHT!

Holt Euch das Club Nintendo Power Paket ins Haus!







Donkey Kong Country CD

6x Club Nintendo Magazin

Das einzigartige Club Nintendo Power Paket besteht aus der „Donkey Kong Country Soundtrack CD" (abspielbar auf jedem CD-Player) und dem „Club Nintendo Magazin Abonnement" (6 Ausgaben pro Jahr direkt ins Haus) und kostet nicht mehr und nicht weniger als DM 29,95 (+ DM 3,- Nachnahmegebühr).

Und das ist alles, was Ihr tun müßt, um das einmalige Club Nintendo Power Paket zu bestellen: Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo (siehe Redaktionsanschrift). Ein paar Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures „Club Nintendo Magazin Abonnements" zusammen mit der „Donkey Kong Country Soundtrack CD". Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures „Club Nintendo Magazin Abonnements" im zweimonatlichen Rhythmus.

ACHTUNG: Das Club Nintendo Power Paket gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn Ihr es nicht sechs Wochen vor Ablauf kündigt. Jedes weitere Club Nintendo Power Paket besteht aus einem „Club Nintendo Magazin Abonnement" und einem Club Nintendo Artikel, dessen Titel bei Redaktionsschluß noch nicht feststand.

Impressum



Titelmotiv:
Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Claude M. Moyse
Redaktionsleitung: Marcus Menold (mm)
Redaktion: John D. Kraft (jk), Thomas Görg (tg), Markus Pfitzner (mp)
Redaktionsmitarbeit: Doris Kapraun, Sonja Wegner, Heike Zang
Redaktionsassistenz: Annette Bernert
Spieltechnische Beratung: Harald Ebert, Wolfgang Ebert, Markus Fecher, Michael Friesl, Markus Vetter
Layout (Japan): Work House Co., Ltd., Tokio,
Layout (Deutschland): Petra Schneider, Peter Schwiderek
Titelgestaltung: Werbe- und Kommunikationsservice Schöttes, Ober-Ramstadt
Sparky-Illustration: Lohse Design, Büttelborn/Klein-Gerau
DTP & Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho: G.C.I., Yokohama
Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen

Rätsel



KIRBYRAMIDE

Thorsten Dornberger aus Markt Nordheim hat uns diese geniale Kirbyramide geschickt. Die Aufgabe ist nicht leicht: Ihr müßt die Position von drei Kirbys so ändern, daß die Pyramide auf dem Kopf steht. Wer knackt die Nuß?

Dieses Kombinationsrätsel hat uns Alexander Stroh aus Paderborn geschickt. Helft Mario dabei, den Weg zu Prinzessin Toadstool zu finden. Larry, Roy und Ludwig von Koopa sowie der böse Bowser höchstpersönlich stellen ihm unangenehme Fragen. Wenn Ihr sie richtig beantwortet, wird Mario das Labyrinth schnell durchqueren. Das sind die Fragen:

Larry: Wie heißt Donkey Kongs kleiner Freund?
1. Cranky Kong
2. Banana Kong
3. Diddy Kong

Roy: Wer spielte Mario im Film „Super Mario Bros."?
1. Bob Hoskins
2. Sylvester Stallone
3. John Candy

Ludwig: Welchen Namen wird das neue 64-Bit-Spielsystem von Nintendo tragen?
1. SNES 2
2. Virtual Boy
3. ULTRA 64

Bowser: Wer war Marios erster Widersacher?
1. Bowser
2. Donkey Kong
3. Wario
4. Ganon



Impressum



Titelmotiv:
Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm)
Redaktion:	John D. Kraft (jk), Thomas Görg (tg), Markus Pfitzner (mp)
Redaktionsmitarbeit:	Doris Kapraun, Sonja Wegner, Heike Zang
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert
Spieltechnische Beratung:	Harald Ebert, Wolfgang Ebert, Markus Fecher, Michael Friesl, Markus Vetter
Layout (Japan):	Work House Co., Ltd., Tokio,
Layout (Deutschland):	Petra Schneider, Peter Schwiderek
Titelgestaltung:	Werbe- und Kommunikations-service Schöttes, Ober-Ramstadt
Sparky-Illustration:	Lohse Design, Büttelborn/Klein-Gerau
DTP & Satz:	Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho:	G.C.I., Yokohama
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Abonnement Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost-Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center, Postfach 1501, 63760 Großostheim
Konsumentenberatung:	0130-58 06 (11 – 19 Uhr)
Redaktions-Fax:	06026-950310

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.

Rätsel



Thorsten Dornberger aus Markt Nordheim hat uns diese geniale Kirbyramide geschickt. Die Aufgabe ist nicht leicht: Ihr müßt die Position von drei Kirbys so ändern, daß die Pyramide auf dem Kopf steht. Wer knackt die Nuß?

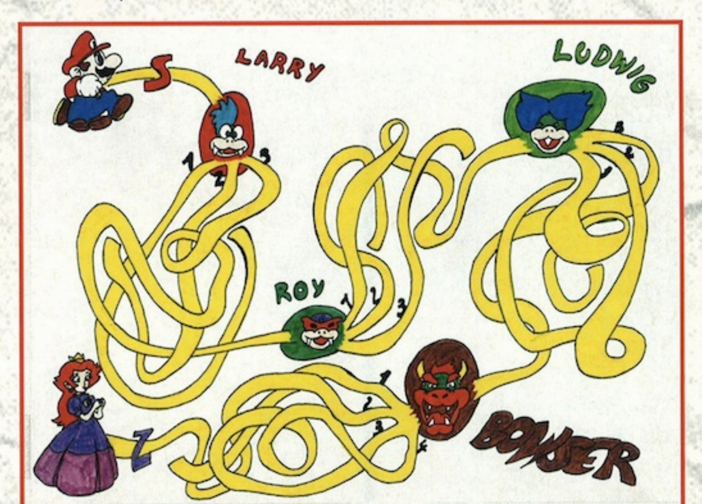
Dieses Kombinationsrätsel hat uns Alexander Stroh aus Paderborn geschickt. Helft Mario dabei, den Weg zu Prinzessin Toadstool zu finden. Larry, Roy und Ludwig von Koopa sowie der böse Bowser höchstpersönlich stellen ihm unangenehme Fragen. Wenn Ihr sie richtig beantwortet, wird Mario das Labyrinth schnell durchqueren. Das sind die Fragen:

Larry: Wie heißt Donkey Kongs kleiner Freund?
1. Cranky Kong
2. Banana Kong
3. Diddy Kong

Roy: Wer spielte Mario im Film „Super Mario Bros."?
1. Bob Hoskins
2. Sylvester Stallone
3. John Candy

Ludwig: Welchen Namen wird das neue 64-Bit-Spielsystem von Nintendo tragen?
1. SNES 2
2. Virtual Boy
3. ULTRA 64

Bowser: Wer war Marios erster Widersacher?
1. Bowser
2. Donkey Kong
3. Wario
4. Ganon



Bist Du reif für die Insel?











Exklusiv für SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Miyamotos Meisterwerk: Yoshi's Island – Super Mario World 2 ist das beste Mario-Abenteuer aller Zeiten! Mit fun-tastischer Bilderbuch-Grafik und jeder Menge heißer Action. Denn Baby-Mario ist in Gefahr! Nur Du kannst Yoshi helfen, ihn zu retten. Einfach der helle Wahnsinn, was Dir in den sechs Welten mit je acht munter-kunter-bunten Levels so alles passiert. Ein Jump 'n' Run-Spaß der Ultralative!

- Deutscher Bildschirmtext
- Coole Farben – heiße Action
- Riesige Charaktere
- Unglaubliche Special-Effects





HAVE MORE FUN